

- Jubiläums-Special: 50 legendäre Titelstorys von 1992 bis heute
- 16 Seiten extra



- Miträtseln & gewinnen: PC Games verlost Notebooks, Spielepakete, Raritäten und vieles mehr!

PC Games MAGAZIN

Wissen, was gespielt wird

16 GRAFIKKARTEN IM TEST

Die besten Angebote bis 200 Euro: Welche Karten schaffen Crysis 3 mit allen Details? S. 130

FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN

Ihr persönlicher Code im Heft: Testen Sie das Online-Rollenspiel schon jetzt! S. 35

CALL OF DUTY: GHOSTS

Materialschlacht gegen Battlefield 4: Das kann die neue Engine von Infinity Ward S. 40



OCULUS RIFT

Erschwinglich und beeindruckend: Wir haben die geniale 3D-Brille ausprobiert! S. 114

METRO: LAST LIGHT

Test: Der Metro-2033-Nachfolger strapaziert Nervenkostüm und Grafikkarten S. 62

DAS OPEN-WORLD-DUELL

WATCH DOGS vs. GTA 5

Alles über Spielwelt, Rollenspiel-Elemente, Skill- und Kampfsystem, Nebenmissionen, Grafik u.v.m. auf 10 Seiten! Mit exklusiven Screenshots, Anspiel-Eindrücken und Direktvergleich der beiden Action-Adventures! Ab Seite 22

LEAGUE OF LEGENDS

PC-Games-Report: Was macht das Online-Strategiespiel so erfolgreich? S. 118

PC-NEUHEITEN ANGESPIELT

Company of Heroes 2, Splinter Cell: Blacklist, The Bureau: XCOM Declassified u.v.m. ab S. 36

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS EXTENDED- UND DVD-AUSGABE MIT VOLLVERSION!

AUSGABE 250
6/13 | € 3,99
www.pcgames.de

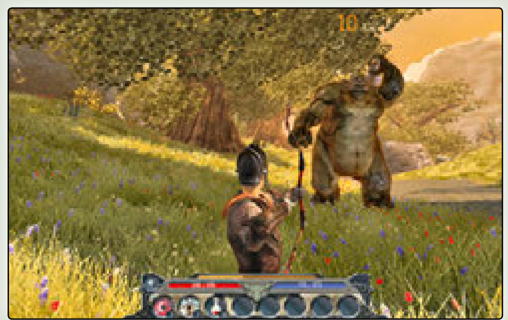
Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Luxemburg € 4,80



… und das ist auf der DVD:

VOLLVERSION auf DVD







DIVINITY 2: EGO DRACONIS

Das Rollenspiel entführt Sie wie schon der Vorgänger nach Rivellon. Diese zeitlose Welt voller Wunder und Magie wurde von fürchterlichen apokalyptischen Kriegen gebeutelt. Sie spielen einen angehenden Drachentöter, finden sich jedoch plötzlich zwischen den Fronten der beiden verfeindeten Fraktionen der Drachen und Drachenjäger wieder, weil Sie bemerken, dass in Ihnen die Kräfte eines Drachenritters schlummern. **Divinity 2** ist ein außergewöhnliches, abwechslungsreiches Rollenspiel mit vielen netten Ideen, witzigen Details und einer gelungenen Sprachausgabe.

MINDEST-SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

Windows XP/Vista, 1.8 GHz Dual Core CPU, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista), Grafikkarte mit 256 MB, 9 GB Festplattenspeicherplatz

UPDATES:

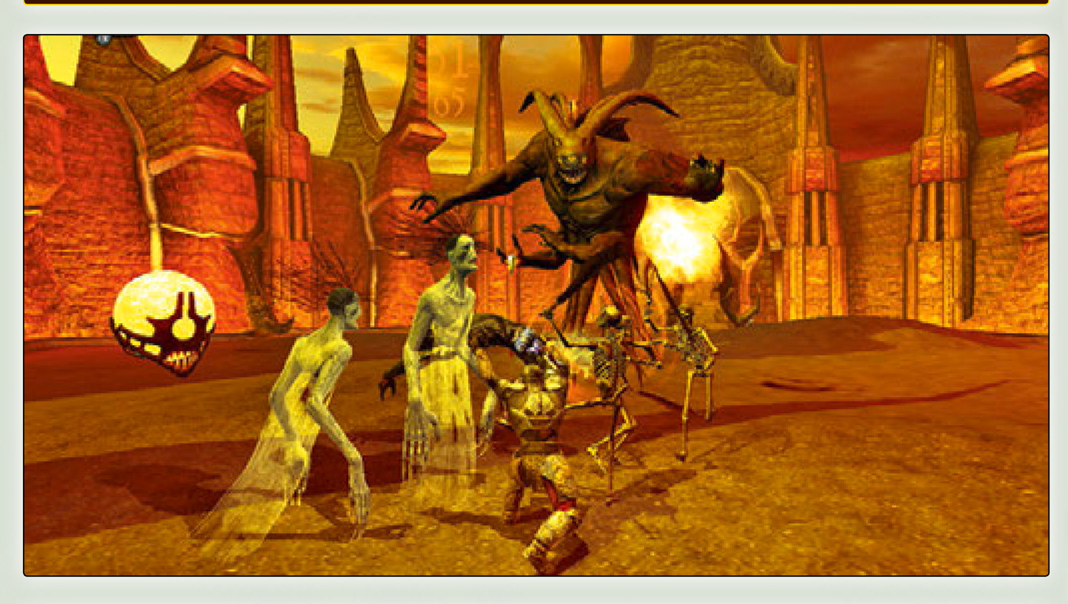
Ein Auto-Update brechen Sie bitte ab. **Es ist kein Update erforderlich**; das Spiel liegt in der aktuellsten Version (v1.3.15.112) vor.

FEHLERMELDUNG „PHYSXCUDART_20.DLL FEHLT"

Kopieren Sie die benötigte Datei aus dem Ordner „Vollversion\physx_dll" von der DVD ins Unterverzeichnis „\bin" im Spielverzeichnis.

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Zweiter Teil der erfolgreichen **Divinity**-Rollenspiel-Saga
- Wechsel zwischen den Charakterformen Mensch und Drache
- Epische Luftkämpfe
- Dynamisches Dialog- und Story-System; jede Entscheidung beeinflusst den Spielverlauf
- Bis zu 20 verschiedene Lösungswege für Einzelaufgaben
- Fähigkeitenbasiertes, klassenloses Charaktersystem
- Aus den Überresten beseitigter Gegner schaffen Sie eigene, unvergleichliche Kreaturen.
- Eigene Entwicklung von Zaubern und Waffen
- Gelungene Sprachausgabe



INHALT DER HEFT-DVD

VOLLVERSION

Divinity 2: Ego Draconis



INHALT DER 2. DVD (EXTENDED-AUSGABE)

SPIELCLIENT

Dragon's Prophet

VIDEOS (TEST)

Far Cry 3: Blood Dragon
Fez
Mars: War Logs
Metro: Last Light
Resident Evil: Revelations
Star Trek

VIDEOS (VORSCHAU)

Company of Heroes 2
Neverwinter
Splinter Cell: Black List
Star Citizen
The Evil Within
Watch Dogs

VIDEOS (MAGAZIN)

Meisterwerke:
Die Neverwinter-Nights-Serie
Projekt Eternity
Rossis Welt: Folge 56
Vollversion: Divinity 2: Ego Draconis

VIDEOS (TRAILER)

GTA 5
Call of Duty: Ghosts

TOOLS

7-Zip
Adobe Reader
VLC Media Player



VIDEO-TIPP:

Da die Vollversion diesmal die komplette Heft-DVD belegt, können Leser der PC-Games-DVD-Version die Heft-Videos (u. a. Rossis Welt) unter www.pcgames.de/250 abrufen.



CLIENT AUF DVD

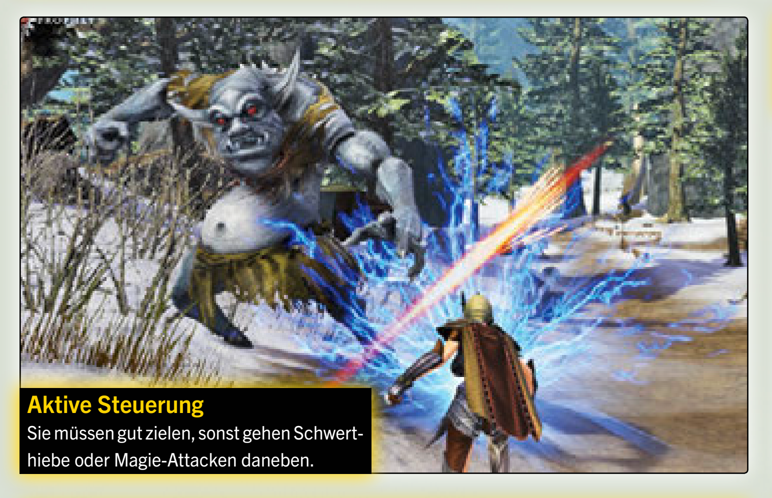
Dragon's Prophet

Teil-Download erforderlich

Das Online-Rollenspiel in einer Fantasy-Welt dreht sich um Drachen, Drachen und nochmals Drachen. Schon jetzt machen Tausende Spieler die Welt Auratia unsicher und auch Sie können dabei sein. Auf der Extended-DVD befindet sich ein Spielclient, mit dem Sie auch ohne Beta-Key ins Spiel einsteigen können. Dieser Client funktioniert ab dem 30. Mai, 14 Uhr.



Vielseitige Drachen
„Drachen" ist im Spiel nur ein Oberbegriff. Sie schicken Echsen, saurierähnliche und sonstige Kriechtiere in die Schlacht. Die Lindwürmer helfen Ihnen sogar beim Craften.



Aktive Steuerung
Sie müssen gut zielen, sonst gehen Schwerthiebe oder Magie-Attacken daneben.



Lebendige Spielwelt
Die Entwickler versprechen eine lebendige Spielwelt in den schick designten Städten der Welt Auratia.

FEATURES:

- Online-Rollenspiel mit riesiger Fantasy-Spielwelt, beeindruckenden Landschaften, lebendigen Städten, dynamischem Wetter
- Mehr als 300 verschiedene Drachen als Flugtiere, Kampfbegleiter und Crafting-Gehilfen
- Drachen mit individuellen Eigenschaften und einzigartigem Skillset
- Actionbasiertes Kampfsystem mit Auto-Zielerfassung und Luftkampf
- Epische Bosskämpfe, über 1.000 Quests in der Open Beta
- Story- und Abenteuer-Dungeons mit bis zu drei Schwierigkeitsstufen
- PvP-Schlachten um die Kontrollen von bestimmten Zonen
- Aufwendiges Klassen- und Skill-System
- Ausgefeiltes Handwerkssystem

INSTALLATIONSANLEITUNG

Hinweis: Da der Platz auf der Extended-DVD begrenzt ist, muss ein Teil der Daten (ca. 8 GB) aus dem Internet nachgeladen werden. Sollte der Download abbrechen, kann er jederzeit durch den Neustart des Downloaders wieder aufgenommen werden. Achten Sie darauf, dass zunächst mindestens etwa 20 GB freier Festplattenspeicherplatz vorhanden sind – etwa die Hälfte davon für die temporären Installationsdateien auf dem Windows-Systemlaufwerk.

- Starten Sie die Installation im DVD-Menü und folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.
- Erstellen Sie einen kostenlosen Account auf www.dragonspropheteurope.com/de und loggen Sie sich dann mit den Zugangsdaten im Client ein, um das Spiel zu starten. Ein Beta-Key ist mit unserem Client ab dem 30. Mai um 14 Uhr nicht mehr notwendig.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- **Mindestens**: Windows Vista/7/8, 2,4 GHz Dual-Core-CPU, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM (z. B. Nvidia 8600 GT), 20 GB Festplattenspeicherplatz
- **Empfohlen**: 3 GHz Dual-Core-CPU, 8 GB RAM, Grafikkarte mit 1 GB RAM

EDITORIAL

Titel, Themen, Testberichte



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

DONNERSTAG | 2. Mai 2013

Das in diesen Tagen meistdiskutierte und -begehrte Testgerät sieht von außen aus wie eine zu groß geratene Skibrille. Tatsächlich handelt es sich aber um die Vorabversion der Virtual-Reality-Brille Oculus Rift. Und die Kollegen, die damit schon auf Konferenzen das Vergnügen hatten, haben nicht zu viel versprochen: Denn das ist buchstäblich eine ganz andere Dimension als all der Elektroschrott, der uns schon so oft als „Durchbruch" verkauft wurde. Redakteur Sebastian Stange hat die Oculus Rift ausprobiert und schildert Ihnen seine Eindrücke ab Seite 114.

DIENSTAG | 14. Mai 2013

In vier Wochen startet die wichtigste Spielemesse des Jahres, die E3 in Los Angeles. Besonderheit in diesem Jahr: Mit der Playstation 4 und dem Xbox-Nachfolger kommen demnächst gleich zwei brandneue Spielkonsolen auf den Markt – und damit auch jede Menge frischer Spiele. PC Games ist mit einem großen Redaktionsteam vor Ort und berichtet live aus den Messehallen. Wie unser umfangreiches E3-Programm aussieht, erfahren Sie auf Seite 144. Einige der E3-Highlights konnten wir schon vorab sehen, darunter das Titelthema *Watch Dogs* (Seite 26) und *Call of Duty: Ghosts* (Seite 40).

FREITAG | 17. Mai 2013

Unser Heft-Archiv besteht aus Dutzenden kiloschwerer, gebundener Wälzer. Darin finden sich sämtliche Hefte seit der Erstausgabe 10/92, sortiert nach Jahrgängen. Für unser Jubiläums-Special ab Seite 100 haben wir uns durch all diese Sammelbände mit ihren vielen tausend Seiten gewühlt, um Ihnen anlässlich unserer 250. Ausgabe einen Querschnitt aus über 20 Jahren Spielegeschichte zu zeigen. Zur Feier des Tages verlosen wir außerdem tolle Preise, darunter Notebooks, Monitore, Headsets, jede Menge Spiele und wertvolle Raritäten, die man nicht im Laden bekommt – wir drücken Ihnen schon mal die Daumen! Parallel dazu können Sie auf www.pcgames.de/250 in Erinnerungen schwelgen: Denn dort erwarten Sie ausgewählte Videos, umfangreiche Galerien, amüsante Werbeanzeigen und legendäre Tests aus 250 Ausgaben. Für Gesprächsstoff in der Redaktion sorgte zum Beispiel die allererste Vorschau zu *Max Payne* – unglaublich, in welch hübschen Schwan sich das anfangs hässliche Entlein verwandelt hat.

Viel Spaß mit der Jubiläumsausgabe und der Top-Vollversion *Divinity 2: Ego Draconis* wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team!

NEU AM KIOSK



Sonderheft „Two Worlds 2"
Das komplette Paket in einem Heft: die Vollversion des Top-Rollenspiels auf DVD, dazu ausführliche Komplettlösungen, Guides, Tabellen, Karten und vieles mehr. Dem Magazin liegt außerdem ein Weltkarten-Wendeposter bei. Gibt's ab 29. Mai am Kiosk und ab sofort unter shop.pcgames.de



Sonderheft „Battlefield 3"
Nach *Skyrim* widmen wir uns dem nächsten Dauerbrenner: In der Sonderausgabe wird *Battlefield 3* samt aller Erweiterungspakete abgedeckt. Wir liefern Ihnen Taktiken, Klassenguides, Tipps für alle Fahr- und Flugzeuge sowie detailliertes Kartenmaterial mit vielen Einzeichnungen. Das Heft ist ab 5. Juni erhältlich und vorbestellbar im Online-Shop (shop.pcgames.de).

SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

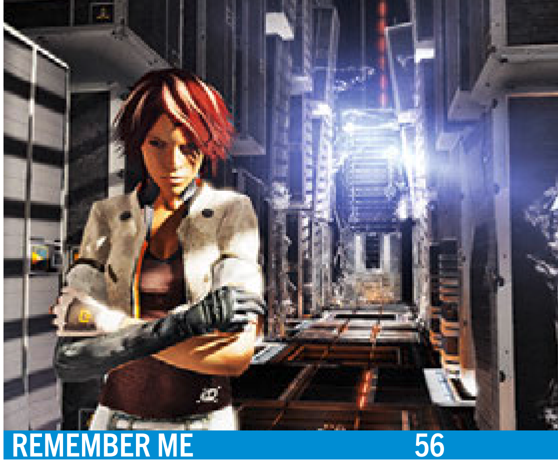
PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 06/13

WATCH DOGS 26



Open-World-Primus *GTA 5* bekommt mit *Watch Dogs* mächtig Konkurrenz. Mit welchen Rezepten Ubisoft Rockstar übertrumpfen will, verrät unsere Titelstory.



REMEMBER ME 56



COMPANY OF HEROES 2 44

AKTUELLES

Alice: Otherlands 14
Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse 12
Defense Grid 2 14
Ducktales Remastered 12
Lesercharts 10
Shadow Warrior 14
Sins of a Solar Empire: Rebellion 14
Star Wars: Neue Spiele 10
The Mighty Quest for Epic Loot 12
THQ: Marken verkauft 10
Team-Tagebuch 16
Transistor 10
Wolfenstein: The New Order 8

HARDWARE

Hardware News 128
Marktübersicht: SSDs 136
Sinkende Preise bei gleichzeitig steigender Leistung. Es lohnt sich, auf schnellen Flash-Speicher zu setzen.
Test: Neue Grafikkarten für Ihren PC 130
Die Grafikkartenhersteller bereichern den Markt Monat für Monat mit neuen Angeboten. Wir haben 16 preisgünstige Modelle für Sie getestet.

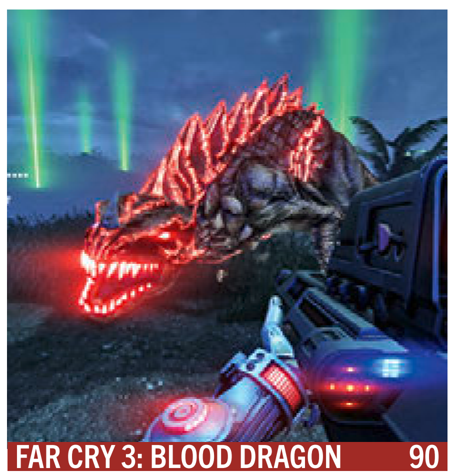
MAGAZIN

250 Ausgaben PC Games: Das große Jubiläums-Special + Gewinnspiel 100
Meisterwerke: Die Neverwinter-Nights-Reihe 124
PC Games WISTA: Was ist so toll an … League of Legends? 118
Report: So fühlt sich Virtual Reality mit dem Oculus Rift an 114
Vor zehn Jahren 122

SERVICE

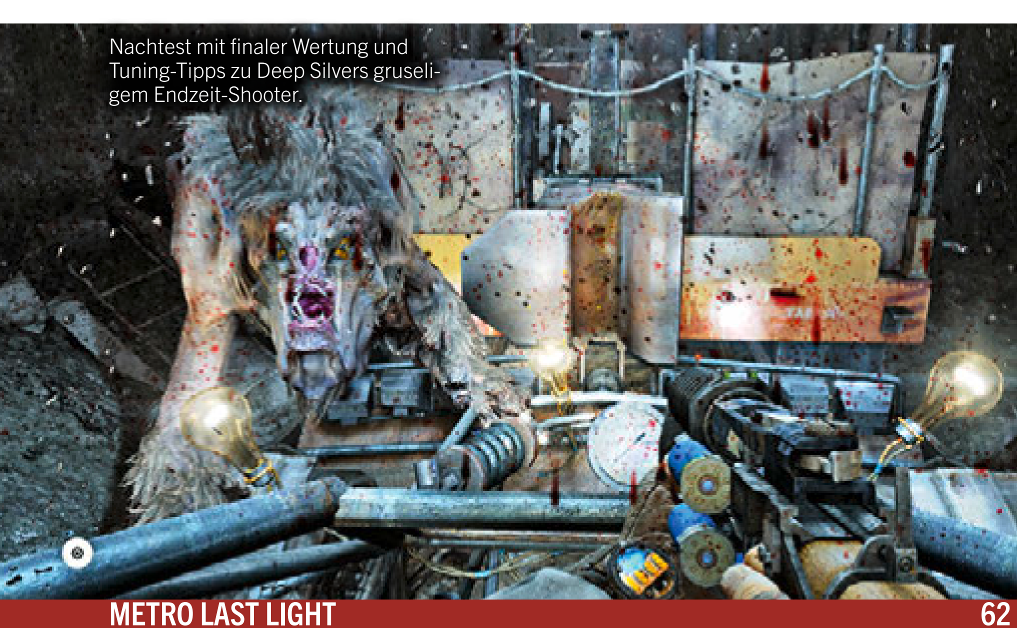
Editorial 5
Neu im Juni auf pcgames.de 144
Client auf DVD: Dragon's Prophet 4
Rossis Rumpelkammer 140
Vollversion: Divinity 2 – Ego Draconis 3
Vorschau und Impressum 146


RESIDENT EVIL REVELATIONS 86


FAR CRY 3: BLOOD DRAGON 90



250 AUSGABEN PC GAMES 100


Nachtest mit finaler Wertung und Tuning-Tipps zu Deep Silvers gruseligem Endzeit-Shooter.
METRO LAST LIGHT 62

TEST

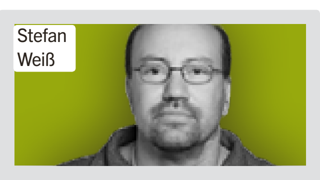
Einkaufsführer: Top-PC-Spiele, empfohlen von der Redaktion 94
So testen wir 61
Teamvorstellung 60
Leviathan: Warships 66
Defiance (Nachtest) 82
Don't Starve 68
Eador: Masters of the Broken World 80
Far Cry 3: Blood Dragon 90
Fez 88
Legends of War 70
Mars: War Logs 76
Metro: Last Light (Nachtest) 62
Ms. Splosion Man 74
Resident Evil Revelations 86
Sacred Citadel 84
Star Trek 72
The Night of the Rabbit 78

VORSCHAU

Call of Duty: Ghosts 40
Company of Heroes 2 44
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn 32
Grand Theft Auto 5 22
Größer und besser: Rockstar will mit vielen Ideen und Neuerungen überzeugen.
Hegemony Rome 50
Neverwinter (Vortest) 52
Remember Me (Vortest) 56
Splinter Cell: Blacklist 48
The Bureau: XCOM Declassified 42
The Evil Within 36
Watch Dogs 26
GTA 5 aufgepasst: Hier kommt ein harter Konkurrent.
Watch Dogs vs. GTA 5: Der Vergleich 31

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Alice: Otherlands | AKTUELLES 14
Call of Duty: Ghosts | VORSCHAU 40
Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse | AKTUELLES 12
Company of Heroes 2 | VORSCHAU 44
Defense Grid 2 | AKTUELLES 14
Defiance (Nachtest) | TEST 82
Divinity 2: Ego Draconis | VOLLVERSION 3
Don't Starve | TEST 68
Dragon's Prophet | CLIENT-PROMO 4
Ducktales Remastered | AKTUELLES 12
Eador: Masters of the Broken World | TEST 80
Far Cry 3: Blood Dragon | TEST 90
Fez | TEST 88
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn | VORSCHAU 32
Grand Theft Auto 5 | VORSCHAU 22
Hegemony Rome | VORSCHAU 50
League of Legends | MAGAZIN 118
Legends of War | TEST 70
Leviathan: Warships | TEST 66
Mars: War Logs | TEST 76
Metro: Last Light (Nachtest) | TEST 62
Ms. Splosion Man | TEST 74
Neverwinter | VORTEST 52
Neverwinter Nights | MEISTERWERKE 124
Remember Me | VORTEST 56
Resident Evil Revelations | TEST 86
Sacred Citadel | TEST 84
Shadow Warrior | AKTUELLES 14
Sins of a Solar Empire: Rebellion | AKTUELLES 14
Splinter Cell: Blacklist | VORSCHAU 48
Star Trek | TEST 72
Star Wars | AKTUELLES 10
The Bureau: XCOM Declassified | VORSCHAU 42
The Evil Within | VORSCHAU 36
The Mighty Quest for Epic Loot | AKTUELLES 12
The Night of the Rabbit | TEST 78
Transistor | AKTUELLES 10
Watch Dogs | VORSCHAU 26
Wolfenstein: The New Order | AKTUELLES 8


Stefan Weiß

„Schon mal DLCs gekauft? Dann nicht meckern, sondern sich an die eigene Nase fassen!“

Immer mehr Spiele kommen schon bei Release damit daher: Zusatzinhalte, für schmales Geld oder überteuert zu haben. Gehasst und als „Abzocke“ verschrien. Wie etwa aktuell der Ranger-Modus von *Metro: Last Light*, der (noch) einen kostenlosen, extra schweren Schwierigkeitsgrad bietet. Aber nur für Vorbesteller und Käufer der Erstauflage. Wenn diese vergriffen ist, berappt man dafür fünf Euro. Für das viel zu kurz geratene *Sacred Citadel* gibt es ab dem ersten Verkaufstag einen fünften Akt als DLC – absurd. Doch wie sagte schon Totalbiscuit, der zynische, britische Gaming-Kommentator in seinem Test zu *Metro: Last Light* treffend: „Ich verstehe, dass die Leute sich ärgern, aber ich verstehe auch die Publisher, die von dieser Vermarktung nicht ablassen. DLCs werden ja gekauft. Würden alle Spieler es mal fertigbringen, davon kategorisch die Finger zu lassen, würden die Publisher auch wieder davon ablassen.“

HORN DES MONATS*
ZU VIEL RUSSISCH?



Im Test zu *Metro: Last Light* faselte unser Oldie Stefan etwas von einer „Rewiew-Version“. Wir wissen noch nicht, ob es an überhöhtem Wodka-Konsum lag, oder ob er nicht einfach versuchen wollte, russische Städtenamen auswendig zu lernen. Das holt er jetzt nach und prägt sich Orte wie Rtischtschewo und Podporoschje ein. Vielleicht gibts auch ein Rewiew!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

Blaskowicz gegen Sci-Fi-Nazis

Ein weiteres Mal wird id Softwares umstrittene Nazi-Shooter-Reihe fortgesetzt. Nach dem letzten *Wolfenstein* (2009), das noch von Raven Software entwickelt wurde, wandert der jüngste Teil jedoch in die Hände eines neuen Teams: Machine Games feilt im Auftrag von Bethesda an *Wolfenstein: The New Order*. Das schwedische Studio wurde von ehemaligen Mitarbeitern von Starbreeze (u.a. *Chronicles of Riddick*) gegründet und möchte die *Wolfenstein*-Reihe nun in eine neue Richtung lenken: Im düsteren *The New Order* haben die Nazis den Zweiten Weltkrieg gewonnen und die Welt mit ihrem faschistischen Gedankengut überzogen. Serienheld Blaskowicz weiß davon jedoch anfangs wenig – er erwacht nach langer Amnesie im Jahr 1960 in einer grausamen Ära, in der die hochgerüsteten Nazis bereits den Mond bereist haben und viele Städte mithilfe schwerer Wachroboter kontrollieren. Logisch: Der ehemalige Agent und Elite-Soldat nimmt seinen alten Job wieder auf und schließt sich einer Gruppe von Freiheitskämpfern an, um die Nazis zurück in die Geschichtsbücher zu verbannen. Die Okkultismus- und Fantasy-Themen des Vorgängers scheinen dabei vergessen: Roboterhunde, Energiewaffen, Mechs und Zukunftsnazis – in *The New Order* wird es ebenso finster wie trashig zugehen. Ein Mehrspielermodus ist nicht geplant, stattdessen wollen die Entwickler eine persönlichere Geschichte rund um den geplagten Helden, packende Schusswechsel und eine beunruhigende Was-wäre-wenn-Vision präsentieren. Spielerisch soll sich das Ganze eher klassisch anfühlen, *Wolfenstein* bleibt auch in seiner jüngsten Ausrichtung ein Shooter bewährter Bauart. Technisch kommt die leistungsfähige id Tech 5 (*Rage*) zum Einsatz, das Ergebnis macht auf den ersten Screenshots bereits einen guten, stimmungsvollen Eindruck. *Wolfenstein: The New Order* soll noch im vierten Quartal 2013 erscheinen. ❑

Info: http://wolfenstein-spiel.de



Das neue *Wolfenstein* zeichnet eine düstere Zukunftsvision: Hier haben die Nazis den Zweiten Weltkrieg gewonnen.

Anstelle von Okkultismus setzen die Nazis diesmal auf schwere Waffen und Mechs.

Dass *Wolfenstein: The New Order* hierzulande ungekürzt erscheinen wird, darf bezweifelt werden.

Felix meint:
Von *The New Order* erwarte ich zwar kein Meisterwerk, aber einen guten, kräftigen Shooter alter Schule. Das trashige Was-wäre-wenn-Setting mit seinen Roboter-Nazis und futuristischen Waffen gefällt mir besser als das Okkultismus-Zeug aus dem direkten Vorgänger (den ich trotzdem ganz gern durchgespielt habe) und die ersten Bilder versprechen eine stimmige, düstere Optik. Dass keine Mehrspielermodi geplant sind, stört mich überhaupt nicht – mir ist eh lieber, die Entwickler konzentrieren sich auf eine gute Solo-Kampagne.



Designer-Legende Warren Spector (*Deus Ex*, *Micky Epic*) äußert sich oft kritisch über die Entwicklerbranche. Zur Ankündigung von *Wolfenstein: The New Order* postete er über seinen Facebook-Account: „Hat die Welt wirklich noch ein *Wolfenstein*-Spiel gebraucht? Haben wir wirklich noch einen dunklen, einfarbigen Töte-den-riesigen-Nazi-Roboter-Shooter gebraucht? Nein, brauchte sie nicht. Ich hab diesen Kram so satt…“ Es folgte ein Sturm der Entrüstung vieler Fans, dem ein genervter Spector in einer weiteren Facebook-Meldung begegnete. Darin bekräftigt er seine Meinung, dass die Branche schon lange zu sehr auf Shooter und brutale Spiele fixiert sei und dass er wie jeder andere ein Recht auf seine Meinung habe. Dazu räumt er aber auch ein, das *Wolfenstein*-Projekt vorschnell verdammt zu haben und entschuldigt sich bei den Entwicklern: „An alle, die mir vorgeworfen haben, ich wüsste nicht genug über das Spiel, um darüber zu urteilen: Nun, ihr hattet recht.“

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
3	Far Cry 3	Ubisoft	Test in 12/12	Wertung: 86
4	Call of Duty: Black Ops 2	Activision	Test in 12/12	Wertung: 85
5	Crysis 3	Electronic Arts	Test in 03/13	Wertung: 91
6	FIFA 13	Electronic Arts	Test in 10/12	Wertung: 90
7	Diablo 3	Blizzard Entertainment	Test in 06/12	Wertung: 91
8	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Test in 12/11	Wertung: 91
9	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: -
10	Assassin's Creed 3	Ubisoft	Test in 01/13	Wertung: 88

TRANSISTOR

Action-Rollenspiel trifft Rundentaktik

Die *Bastion*-Macher (Wertung in PCG 09/11: 82) werkeln an einem weiteren wunderschönen 2D-Spiel. In *Transistor* steuern Sie die Sängerin Red, deren Stimme von fünf Assassinen gestohlen wurde. Red entkommt den Meuchelmördern mithilfe eines gigantischen Schwerts, das wie ein RAM-Baustein aussieht und mit rauchiger Stimme Kommentare zum Spielgeschehen abgibt. Das erinnert (die schräge Ausgangssituation mal außen vor gelassen) an *Bastion*, in dem ebenfalls ein Erzähler den Werdegang des stummen Helden begleitete. Wo der Quasi-Vorgänger noch in einer kunterbunten Fantasy-Welt spielte, navigieren Sie in *Transistor* aber eine futuristische Cyberpunk-Stadt namens Cloudbank, in der Computerprogramme als Gegner herhalten und Stadtbezirke über Datenautobahnen verbunden sind. Auch spielerisch unterscheiden sich die beiden Projekte des Indie-Entwicklers: In den Echtzeitkämpfen halten Sie alle paar Sekunden die Zeit an, um wie in einem Rundenstrategiespiel Ihren Zug zu planen und mehrere Aktionen aneinander zu reihen. Anschließend führt Red die so gestaffelten Schläge und Ausweichrollen blitzschnell aus – ein unverzichtbarer Kniff, da Sie in den Gefechten oft mehreren Wachrobotern gleicheitig gegenüberstehen. Taktische Würze bekommt das Spiel durch eine Reihe von Spezialfähigkeiten (Laserschuss, Feuerwalze) und die Möglichkeit, durch Combos oder Angriffe von hinten mehr Schaden auszuteilen. *Transistor* erscheint Anfang 2014. ❑

Info: www.supergiantgames.com





Reds Laserstrahlen beschädigen mehrere Gegner gleichzeitig, wenn diese sich auf einer Linie miteinander befinden.



Der pittoreske Grafikstil von *Transistor* geht Hand in Hand mit dem verträumten Soundtrack und erzeugt eine einzigartige Atmosphäre.

THQ

Letzte Top-Marken verkauft

Nach der Pleite von THQ wurden die letzten Lizenzen des Publishers versteigert. Gearbox Software (*Borderlands*, *Aliens*) konnte sich demnach die Rechte an Relics *Homeworld* sichern. Brian Martel, Chief Creative Officer des US-Entwicklers, erklärte, man habe größten Respekt vor Relics Arbeit. Zunächst sei daher geplant, die ersten beiden Spiele der Sci-Fi-Strategiereihe aufzutreiben, um sie auf Online-Plattformen zugänglich zu machen. Die *Darksiders*-Lizenz wanderte hingegen an den schwedischen Publisher Nordic Games (*Spellforce 2: Faith in Destiny*), der 2011 die vielgescholtene Firma Jowood übernommen hatte. Geschäftsführer Lars Wingefors bekräftigte, dass man die *Darksiders*-Reihe fortführen will, stellte aber klar, dass dies viel Zeit benötigen wird. Derzeit sucht der Publisher nach einem passenden Entwickler. Nordic Games erwarb zudem die Rechte an anderen THQ-Marken wie *Titan Quest*, *Red Faction* und *Supreme Commander*. ❑

Info: www.pcgames.de



▼ *Darksiders*-Erfinder Vigil Games wurde nach der THQ-Insolvenz geschlossen, Nordic Games sucht daher ein neues Studio.

▲ *Homeworld*, das kultige Sci-Fi-Strategiespiel von Relic, gehört nun Gearbox Software.

STAR WARS

Die Macht ist mit EA

Dicker Fang für Electronic Arts: Der Branchenriese schloss eine Partnerschaft mit Disney, die ihm für mehrere Jahre exklusive Entwicklungsrechte an *Star Wars*-Spielen einräumt. Im Zuge dessen gab Electronic Arts bekannt, dass sowohl Visceral Games (*Dead Space*, *Dante's Inferno*) wie auch Dice (*Battlefield*, *Mirror's Edge*) neue *Star Wars*-Spiele umsetzen werden. Dazu wurde mit Dice LA auch ein neues Studio in Los Angeles ins Leben gerufen. Beide Spiele sollen die Frostbite 3-Engine verwenden. Ob die zuvor stillgelegten Projekte *Star Wars 1313* und *Battlefront 3* eine Wiederauferstehung feiern, ist jedoch nicht bekannt. Bioware ist natürlich noch immer mit der Weiterentwicklung von *The Old Republic* betraut.

Disney hatte Monate nach der aufsehenerregenden Übernahme von Lucasfilm angekündigt, das traditionsreiche Studio Lucas Arts zu schließen und die Entwicklung neuer Spiele in die Hände externer Teams abzugeben. ❑

Info: www.ea.com

THE MIGHTY QUEST FOR EPIC LOOT

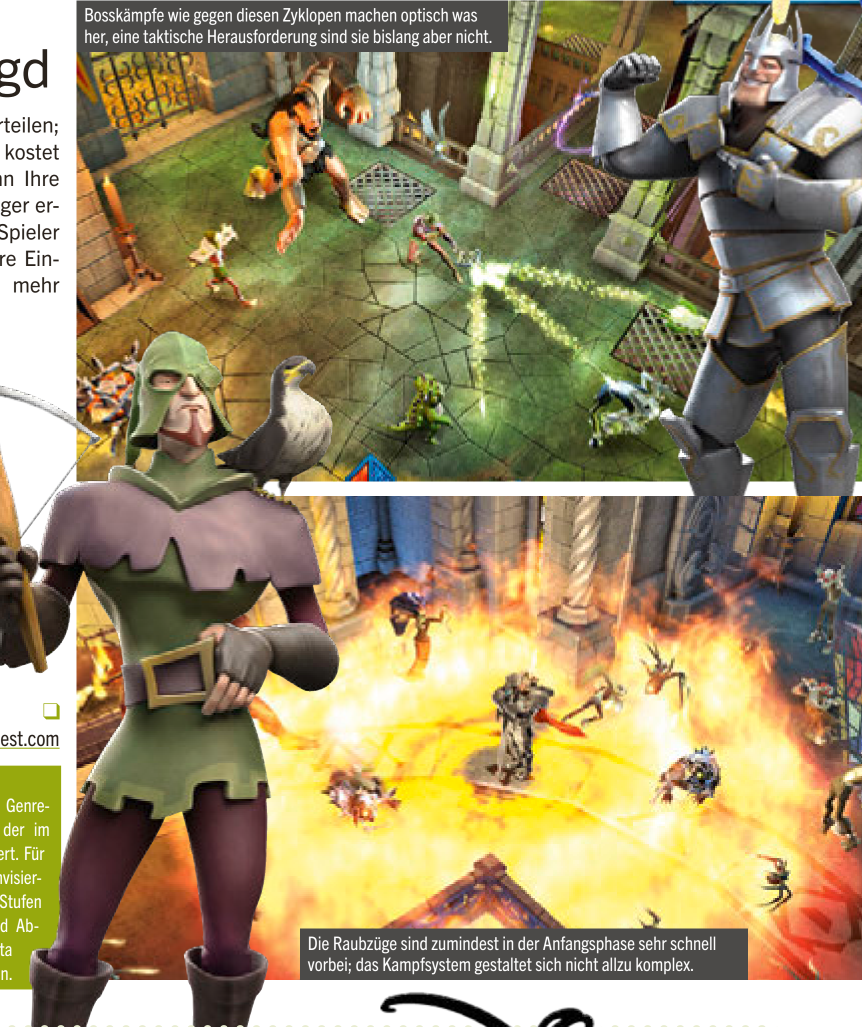
Witzige Free2Play-Schatzjagd

Ubisoft verbindet mit dem erfrischend aufrichtig benannten *The Mighty Quest for Epic Loot* (zu Deutsch: Die gewaltige Suche nach epischer Ausrüstung) eine klassische Hack&Slay-Mechanik mit Tower-Defense-Einflüssen und jeder Menge Humor. Wir haben vorab reingespielt. Als Krieger, Magier oder Bogenschütze plündern Sie schwebende Festungen, in denen es vor fiesen Monstern und hinterhältigen Fallen (zum Beispiel Hamsterrädern des Todes), aber auch vor randvoll gefüllten Schatztruhen wimmelt. Wie in *Diablo 3* oder *Torchlight 2* klicken Sie die Gegner tot, nutzen Spezialfähigkeiten, steigen durch gesammelte Erfahrung im Level auf und legen immer bessere Ausrüstung an. Das spielt sich flott und unkompliziert, ist aber gleichzeitig grafisch und spielerisch sehr simpel. Der Clou am Spiel: Die von Ihnen heimgesuchten Burgen gehören anderen Spielern! Denn *The Mighty Quest for Epic Loot* bietet neben dem Action- auch einen Aufbauteil, in dem jeder Spieler seine eigene Festung erweitert und mit Monstern sowie Hindernissen ausstaffiert. Dabei sorgt ein simples Punktesystem für ein faires Balancing: Pro Raum dürfen Sie nur eine gewisse Anzahl an Kreaturen und Fallen verteilen; eines der 20 Bossmonster kostet besonders viele Punkte. Wenn Ihre computergesteuerten Verteidiger erfolgreich die Angriffe anderer Spieler abwehren, erhalten Sie weitere Einrichtungsmöglichkeiten und mehr Bauplatz für den intuitiven Dungeon-Editor. Weitere Objekte stehen im Ingame-Shop zum Kauf bereit; bezahlt wird mit erbeuteten Goldstücken. Schneller geht es mit echtem Geld. Davon abgesehen ist *The Mighty Quest for Epic Loot* kostenlos. Die offene Beta des Free2Play-Spiels soll im Juni anlaufen. ❑

Info: www.themightyquest.com

Simon* meint:
TMQEP ist ein durchdachter Genre-Mix, von Profis entwickelt, der im Wettbewerb mit Freunden prima motiviert. Für langfristige Durchschlagskraft bei den anvisierten Core-Gamern braucht es in späteren Stufen aber mehr taktische Möglichkeiten und Abwechslung in beiden Spielmodi. Die Beta werde ich jedenfalls interessiert verfolgen.

*Simon Fistrich ist Redakteur bei unserer Schwesterzeitschrift Buffed



Bosskämpfe wie gegen diesen Zyklopen machen optisch was her, eine taktische Herausforderung sind sie bislang aber nicht.

Die Raubzüge sind zumindest in der Anfangsphase sehr schnell vorbei; das Kampfsystem gestaltet sich nicht allzu komplex.

DUCKTALES REMASTERED/CASTLE OF ILLUSION: STARRING MICKEY MOUSE

Disney-Remakes von Capcom und Sega

Ein knappes Vierteljahrhundert ist vergangen, seit wir uns auf dem Nintendo Entertainment System mit *Ducktales* vergnügten. Seinerzeit glänzte das abwechslungsreiche Jump & Run mit einer nahezu perfekten Steuerung und damals toller Optik. Im Rahmen der PAX-Messe kündigte Capcom nun ein Remake des Spiels an, das von dem kalifornischen Studio Wayforward entwickelt wird. Die Neuauflage hört auf den Namen *Ducktales Remastered* und soll im Sommer als Downloadtitel für PS3, Xbox 360 und Wii U erscheinen. Dabei handelt es sich nicht nur um eine Umsetzung des Originals, da für das Remake zwei Bonus-Levels und Zwischensequenzen mit Sprachausgabe geplant sind. Laut Christian Svensson, Senior Vice-President von Capcom, befindet sich auch eine PC-Version in Arbeit, doch für eine offizielle Ankündigung sei es noch zu früh. ❑

Info: www.pcgames.de

Bereits seit einiger Zeit geistern Meldungen durchs Internet, dass Sega an einem Remake des Mega-Drive-Klassikers *Castle of Illusion* arbeiten könnte. Die Gerüchte haben sich bewahrheitet, denn Sega hat kürzlich offiziell bekannt gegeben, eine HD-Variante des kultigen Jump & Runs noch in diesem Sommer als Download-Titel für PS3, Xbox 360 und PC zu veröffentlichen. *Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse* wird von den Sega Studios Australia entwickelt und hinterlässt anhand eines kurzen Teaser-Trailers und einiger veröffentlichter Screenshots einen guten ersten Eindruck. Dabei scheint sich an dem 2D-Gameplay des Klassikers aus dem Jahr 1990 nicht viel geändert zu haben. Anders als das *Ducktales*-Remake (links) wurde das neue Micky-Abenteuer aber komplett in 3D gestaltet. ❑

Info: http://blog.eu.playstation.com/author/mkawaguchi



Das Remake setzt auf die Spielmechanik des Klassikers, bietet aber neue Levels und eine hübschere Grafik, die 2D-Figuren mit 3D-Umgebungen mixt.



Die weltberühmte Maus kehrt in einem schönen HD-Remake zurück, um Minnie aus den Fängen der Hexe Mizrabel zu retten.

SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION

DVD-Version in Sonderausstattung

Noch immer zählt *Sins of a Solar Empire: Rebellion* (PC Games-Wertung: 86) zum Besten, was Weltall-Strategen bekommen können. Der taktisch anspruchsvolle Echtzeittitel bietet ausgedehnte Schlachten mit riesigen Flotten, umfangreiche Forschungsbäume und ein cleveres Interface. Rebellion enthält neben dem Hauptspiel auch mehrere Mini-Add-ons, die unter anderem Raumbasen und Großkampfschiffe hinzufügen.

▼ Die deutsche DVD-Version von *Sins of a Solar Empire: Rebellion* kommt mit einigen Extras in den Handel.

Ein Jahr nach der Erstveröffentlichung über Steam bietet Publisher Kalypso in Kürze auch eine DVD-Fassung im deutschen Handel an. Nur diese Version wird vollständig ins Deutsche übersetzt und bietet zudem einige Extras: In der Schachtel befinden sich neben dem Spiel auch ein Handbuch mit 72 Seiten, der Soundtrack auf CD, eine gedruckte Hotkey-Karte und ein doppelseitiges A3-Poster, außerdem liegt ein Handbuch mit Einheitenbeschreibungen als PDF auf der Spiel-DVD bei. Die deutsche Fassung von *Rebellion* erscheint diesen Sommer für 30 Euro. ❑

Info: www.sinsofasolarempire.com







DEFENSE GRID 2

Nachfolger kommt doch!

Nachdem Hidden Path Entertainment (*Age of Empires 2 HD*) letztes Jahr mit seiner Kickstarter-Kampagne gescheitert war, schien die Zukunft von *Defense Grid 2* ungewiss. Mittlerweile hat sich jedoch ein privater Investor gefunden: Steven Dengler, Chef und Mitgründer von XE.com Inc. (ein Serviceanbieter für Währung und Devisen), stellt den Entwicklern die nötigen Mittel zur Verfügung, um das Projekt umzusetzen. *Defense Grid 2* soll auf den Stärken des Vorgängers aufbauen und erneut anspruchsvolle Tower Defense-Schlachten in hübscher 3D-Grafik bieten. Neben vielen neuen Features, Gegnern und Türmen sind auch mehrere Multiplayermodi und ein Editor geplant. ❑

Info: www.hiddenpath.com



Glück im Unglück: Die Kickstarter-Kampagne von Defense Grid 2 scheiterte zwar am Finanzierungsziel, machte aber einen privaten Investor auf das Projekt aufmerksam.

SHADOW WARRIOR

Asia-Action aus Polen

Rund eineinhalb Jahre nach dem Cyberpunk-Shooter *Hard Reset* kündigt das polnische Team Flying Wild Hog sein nächstes Projekt an: *Shadow Warrior* wird ein Actionspiel mit asiatischem Setting, das aber offenbar realistische Züge trägt – ein erstes Bild zeigt einen Mann mit blutverschmiertem Anzug und Krawatte. Das Spiel basiert auf einer Lizenz von 3D Realms (dem Entwickler von *Duke Nukem Forever*), daher ist auch das Firmenlogo auf der offiziellen Website zu sehen. Ob das stark geschrumpfte Team von 3D Realms aber auch in den Entwicklungsprozess eingebunden wird, steht derzeit nicht fest, denn bislang hüllen sich alle Beteiligten noch beharrlich in Schweigen. ❑

Info: www.shadowwarrior.com

ALICE: OTHERLANDS

McGee kämpft für Alice 3

Der umstrittene American McGee möchte einen dritten Teil seiner skurrilen Action-Adventure-Reihe *Alice* entwickeln. Zwar konnte der Vorgänger *Alice: Madness Returns* (Wertung in PC Games 08/11: 73) keine großen Erfolge feiern, doch das hält McGee nicht ab: Der dritte Teil soll *Alice: Otherlands* heißen und über Kickstarter finanziert werden. Derzeit befindet sich McGees Studio Spicyhorse allerdings noch in Verhandlungen mit dem Lizenzinhaber EA – solange der kein grünes Licht gibt, können die Entwickler ihren ambitionierten Plan nicht umsetzen. ❑

Info: www.spicyhorse.com

STRATEGIE IST DAS OPIUM DES ZOCKERS!

Das strategische Spielen ist in einem der Ausdruck des wirklichen Spielens und in einem die Protestation gegen die wirklichen Shooter. Die spielbare Strategie ist der Jubel der freien Kreatur, das Gemüth einer faszinierenden Welt, wie sie der Geist geistreicher Zustände ist. Sie ist das Opium des Zockers.













Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus spielen und schreiben. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahren Sie auf dieser Doppelseite.

Blechschaden

Als Sascha zum Runescape 3-Event aufbrach, ahnte er noch nicht, dass ihn in der Nähe von Liverpool ein mittelalterliches Schloss und echte Ritterspiele erwarten sollten. Der Trip scheint aber mächtig Eindruck auf ihn gemacht zu haben. Neuerdings ordert er in der Kantine täglich Wildschweinbraten und vier Liter Met.







Die alten Rittersleut'

Sascha Loh-Ritter



In dieser genialen Location...



... fand die Präsentation statt.

Promis à la carte







Lord British im Video: Einfach QR-Code mit Smartphone oder Tablet abfotografieren (benötigt ggf. QR-Reader-App).

In Berlin trafen sich Ende April mehr als 2.000 Spiele-Entwickler zur Konferenz Quo Vadis, um sich über Trends und Neuigkeiten auszutauschen. Auch Designer-Legenden wie Al Lowe und Richard Garriott waren nach Deutschland gekommen. Lord British stand Petra im Interview Rede und Antwort.

Fleischeslust


Der Meister am Grill

Kaum sind die ersten Sonnenstrahlen zu sehen, frönt Stefan wieder dem Grillsport und zaubert die tollsten Kreationen auf die Teller. Sogar mit ähm... Gemüse und so. Soll ja gesund sein.



Bay Watch

Kollege Stange krallt sich immer die heissesten Events. Diesmal schaute er sich im kalifornischen Santa Monica neben hübschen Bikinis auch das neu angekündigte *Call of Duty: Ghosts* an.

Für den Fall der Fälle




Niagara, 12.00 Uhr. Die Frisur sitzt.

Matti trieb sich für *Splinter Cell: Black List* nicht nur in Toronto und New York (l.), sondern auch an den Niagara-Fällen herum. Seinen Plan, sich dort für das Guiness-Buch der Rekorde todesmutig in einem Bierfass hinunterzustürzen, verwarf er aber dann doch.

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen (Änderungen vorbehalten).

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
	Age of Wonders 3	Rundenstrategie	Nicht bekannt	4. Quartal 2013
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	3. Quartal 2013
	Assassin's Creed 4: Black Flag	Action-Adventure	Ubisoft	31. Oktober 2013
	Baphomets Fluch: Der Sündenfall	Adventure	Revolution	2013
	Batman: Arkham Origins	Action	Warner Bros. Inter.	25. Oktober 2013
	Battlefield 4	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2013
	Battle Worlds: Kronos	Rundenstrategie	Nicht bekannt	4. Quartal 2013
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Blackguards	Rollenspiel	Daedalic	Juli 2013
	Broken Age	Adventure	Double Fine	2013
Seite 40	Call of Duty: Ghosts	Ego-Shooter	Activision	5. November 2013
	Call of Juarez: Gunslinger	Ego-Shooter	Ubisoft	22. Mai 2013
	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Konami	2013
	Chaos Chronicles	Rollenspiel	Bitcomposer Games	2. Quartal 2013
	Civilization 5: Brave New World	Rundenstrategie	2K Games	12. Juli 2013
	Command & Conquer	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	2013
Seite 44	Company of Heroes 2	Echtzeitstrategie	Sega	25. Juni 2013
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	2014
▶	Dark	Action	Kalypso Media	14. Juni 2013
	Dark Souls 2	Rollenspiel	Namco Bandai	Nicht bekannt
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso Media	3. Quartal 2013
	Das Schwarze Auge: Memoria	Adventure	Daedalic	3. Quartal 2013
	DSA: Nordlandtrilogie	Rollenspiel	UIG Entertainment	2. Quartal 2013
	Dead State	Rollenspiel	Doublebear Product.	Dezember 2013
Seite 82	Defiance	Action	Namco Bandai	2. April 2013
	Divinity: Dragon Commander	Strategie	Daedalic	Juli 2013
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic	November 2013
Seite 68	Don't Starve	Adventure	Klei Eintertainment	23. April 2013
	Doom 4	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeitstrategie	Valve	2013
	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2013
	Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Adventure	Red Thread Games	November 2014
Seite 80	Eador: Masters of the Broken World	Rundenstrategie	Snowbird Games	19. April 2013
	Elite: Dangerous	Weltraum-Action	Frontier Dev.	März 2014
	End of Nations	Echtzeitstrategie	Trion Worlds	Nicht bekannt
Seite 90	Far Cry 3: Blood Dragon	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Mai 2013
Seite 88	Fez	Puzzlespiel	Trapdoor	1. Mai 2013
	FIFA 14	Sport	Electronic Arts	4. Quartal 2013
Seite 32	Final Fantasy XIV Online	Online-Rollenspiel	Square Enix	2013
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2013
	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic	3. Quartal 2013
Seite 22	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Grid 2	Rennspiel	Codemasters	31. Mai 2013
	Grim Dawn	Action-Rollenspiel	Crate Entertainment	2013
	Hawken	Ego-Shooter	Meteor Entertain.	2013
	Hearthstone: Heroes of Warcraft	Strategie	Activision Blizzard	2013
Seite 50	Hegemony Rome: The Rise of Cesar	Echtzeitstrategie	Kalypso Media	3. Quartal 2013
Seite 70	Legends of War	Rundenstrategie	Daedalic	30. April 2013

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
	Lego Marvel Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	3. Quartal 2013
▶	Leisure Suit Larry	Adventure	Replay Games	31. Mai 2013
Seite 66	Leviathan: Warships	Rundenstrategie	Paradox Interactive	30. April 2013
	Lost Planet 3	Action	Capcom	27. August 2013
Seite 76	Mars: War Logs	Rollenspiel	Deep Silver	26. April 2013
	Marvel Heroes	Action-Rollenspiel	Gazilion Ent.	4. Juni 2013
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	September 2013
Seite 62	Metro: Last Light	Ego-Shooter	Deep Silver	17. Mai 2013
	Might & Magic X: Legacy	Rollenspiel	Ubisoft	September 2013
Seite 74	Ms. Splosion Man	Jump & Run	Microsoft	3. April 2013
Seite 52	Neverwinter	Online-Rollenspiel	Perfect World	30. April 2013
	Planetary Annihilation	Echtzeitstrategie	Uber Entertainment	Juli 2013
▶	Plants vs. Zombies 2	Puzzlespiel	Electronic Arts	Juli 2013
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Project Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertain.	2. Quartal 2014
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 56	Remember Me	Action-Adventure	Capcom	7. Juni 2013
Seite 86	Resident Evil Revelations	Action	Capcom	24. Mai 2013
	Ride to Hell: Retribution	Action	Deep Silver	28. Juni 2013
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	2013
Seite 84	Sacred Citadel	Action	Deep Silver	17. April 2013
	Saints Row 4	Action	Deep Silver	23. August 2013
▶	Shadowrun Returns	Rollenspiel	Harebrained Schemes	Juni 2013
	Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	Adventure	Deep Silver	4. Quartal 2013
	Shroud of the Avatar	Rollenspiel	Portalarium	Oktober 2014
	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	Ubisoft	2013
	Space Hulk	Rundentaktik	Full Control	4. Quartal 2013
Seite 48	Splinter Cell: Blacklist	Action	Ubisoft	20. August 2013
	Star Citizen	Weltraum-Action	Nicht bekannt	2014
Seite 72	Star Trek	Action	Namco Bandai	26. April 2013
	The Banner Saga	Rundentaktik	Stoic Studio	1. Hälfte 2013
Seite 42	The Bureau: XCOM Declassified	Action	2K Games	23. August 2013
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	2013
Seite 36	The Evil Within	Action-Adventure	Bethesda	2014
	The Incredible Adventures of Van Helsing	Action-Rollenspiel	Neocore Games	2013
Seite 78	The Night of the Rabbit	Adventure	Daedalic	29. Mai 2013
	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	CD Projekt	2014
	Thief	Action-Adventure	Square Enix	2014
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inixile Entertain-ment	2015
▶	Total War: Rome 2	Strategie	Sega	3. September 2013
	Warface	Ego-Shooter	Crytek	2013
▶	Wargame: Airland Battle	Echtzeitstrategie	Deep Silver	31. Mai 2013
	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Oktober 2013
Seite 26	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	22. November 2013
	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	Bethesda	4. Quartal 2013
	World of Warplanes	Online-Action	Wargaming.net	Nicht bekannt
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2013

VORSCHAU 06/13

INHALT

Action
Call of Duty: Ghosts........................40
Grand Theft Auto 5........................22
Remember Me.............................56
Splinter Cell: Blacklist...................48
The Bureau: XCOM Declassified....42
The Evil Within.............................36
Watch Dogs.................................26

Rollenspiel
Final Fantasy XIV: ARR..................32
Neverwinter.................................52

Strategie
Company of Heroes 2...................44
Hegemony Rome: Rise of Cesar.....50

ACTION
WATCH DOGS

Seite 26

Ein Vor-Ort-Besuch mit vielen neuen Infos zur offenen Spielwelt ist Grund genug für uns, das grafisch imposante Hacker-Spiel dem Open-World-Kracher *GTA 5* gegenüberzustellen!

ACTION
THE EVIL WITHIN



Seite 36

Horror-Korrespondent Sebastian Stange reiste nach Tokio, um sich vom *Resident Evil*-Schöpfer Shinji Mikami persönlich eine Lektion im Gruseln erteilen zu lassen. Herausgekommen ist eine Vorschau zu Mikamis neuem Spiel *The Evil Within*.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 13.05.13)

1. **BATTLEFIELD 4**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 4. Quartal 2013
2. **GRAND THEFT AUTO 5**
   Action-Adventure | 2K Games
   Termin: Nicht bekannt
3. **WATCH DOGS**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: 22. November 2013
4. **CALL OF DUTY: GHOSTS**
   Ego-Shooter | Activision
   Termin: 5. November 2013
5. **ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: 31. Oktober 2013
6. **TOTAL WAR: ROME 2**
   Strategie | Sega
   Termin: 3. September 2013
7. **COMPANY OF HEROES 2**
   Echtzeit-Strategie | Sega
   Termin: 25. Juni 2013
8. **THE ELDER SCROLLS ONLINE**
   Online-Rollenspiel | Bethesda
   Termin: 2013
9. **THE WITCHER 3: WILDE JAGD**
   Rollenspiel | CD Projekt
   Termin: 2014
10. **THIEF**
   Action-Adventure | Square Enix
   Termin: 2014

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, verwenden wir ab sofort ein neues Artikelformat: den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Testzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnete Produkt" *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene **Sims**-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN
- \+ Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- \+ Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
- \+ Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- − Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- − Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf Knopfdruck.
- − Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem fetten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.

12 NATIONEN + 2 FRAKTIONEN + EUROPA IN FLAMMEN!

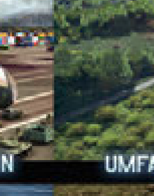
WARGAME
AIRLAND BATTLE



NATO VS. WARSCHAUER PAKT: DER KALTE KRIEG ESKALIERT!

DER EXPLOSIVE NACHFOLGER DER STRATEGIE-SCHWERGEWICHTE R.U.S.E. UND WARGAME EUROPEAN ESCALATION: GRÖSSER, DETAILLIERTER UND ZUGÄNGLICHER



750+ EINHEITEN INKL. 150 FLUGZEUGTYPEN



UMFANGREICHE, DYNAMISCHE SOLO-KAMPAGNE

SPEKTAKULARE NEUE GRAFIK & EFFEKTE



KOMPLEXE MULTIPLAYER-KAMPAGNE

WWW.WARGAME-AB.COM

AB JETZT FÜR IHREN PC!









/WARGAMERTS /FOCUSINTERACTIVE @WARGAMERTS




Grand Theft Auto 5

Von: Matti Sandqvist

Los Santos oder Chicago? GTA 5 oder Watch Dogs? Wir nehmen die Konkurrenten unter die Lupe.

In diesem Herbst wird es zu einem regelrechten Duell der Open-World-Spiele kommen. Auf der einen Seite des Rings steht der vielversprechende Neuankömmling *Watch Dogs*, auf der anderen der Platzhirsch *GTA 5*. Dass beide Titel enorm viel Potenzial haben und sehr wahrscheinlich zu den besten Spielen des Jahres gehören werden, ist beinahe so sicher wie das Amen in der Kirche. Doch bezüglich Setting und Spielmechanik unterscheiden sich die beiden Konkurrenten so stark, dass es angebracht ist, die Titel vor dem Erscheinen im Herbst näher zu beleuchten. Was kann man zum Beispiel neben den Hauptmissionen machen? Wie funktioniert das Kampfsystem? Sind die Hauptcharaktere sympathisch? Das sind nur einige der Fragen, die wir nach unseren Entwicklerbesuchen bei Rockstar Games und Ubisoft auf den folgenden Seiten beantworten werden. Zum Schluss ziehen wir ein Resümee und sagen Ihnen, welches der beiden Spiele für welchen Spielertyp am besten geeignet ist. Wer nun behauptet, dass *GTA 5* für den PC gar nicht angekündigt worden ist, hat recht. Wir gehen aber davon aus, dass Rockstar Games seiner Tradition treu bleibt und auch den fünften Teil der Serie für unsere geliebten Windows-Rechner veröffentlicht.

Sichtbares Schadensmodell

Auch wenn Rockstar Games mit Spielen wie *L. A. Noire* oder dem



Ein *GTA* ohne Drive-by-Shootings wäre fast undenkbar.



Zum ersten Mal in der Geschichte von *GTA* darf man im fünften Teil auch die Unterwasserwelt erkunden.





In *GTA 5* lassen sich nicht nur die Charaktere äußerlich mit individueller Kleidung anpassen, Sie können nun auch die Waffen mit Schalldämpfern, Laser-Zielvorrichtungen und vielem mehr erweitern.

Westernspiel *Red Dead Redemption* auch mal ganz andere Szenarien erforscht hat, eines haben alle Titel des Entwicklers gemein: die vielen abgedrehten Momente.

Auch *GTA 5* enttäuscht uns da nicht. Zu Anfang der Präsentation erblicken wir Trevor auf dem Bildschirm. Der Psychopath unter den drei neuen Helden liegt beinahe bewusstlos an einem sonnigen Strand. Schonungslos bekommen wir das nackte Grauen vor die Augen – also Trevor, wie Gott ihn schuf. Zum Glück nur fast, immerhin trägt der Gute eine dreckige Feinripp-Unterhose, weiße Socken und aus unerklärlichen Gründen schicke Wanderschuhe. Sein Oberkörper weist sichtbare Schrammen auf, anscheinend gab es am Strand nicht nur ein wildes Trinkgelage. „Das Aussehen spiegelt dynamisch die Spuren eines Kampfes wider oder wenn man zum Beispiel beim Skydiving einen Unfall erlebt", erläutert Rockstar-Sprecher Greg. „Würde Trevor Klamotten tragen, sähe man jetzt Einschusslöcher und Blutflecken." Trevor ist aber in einer deutlich besseren Verfassung als die sechs Leichen um ihn herum. Die Toten tragen die Kutten der Biker-Gang „The Lost". The Lost? Wer die erste *GTA 4*-Zusatzepisode *The Lost and Damned* gespielt hat, kennt die harten Jungs zur Genüge. Die Crew hat auch eine West-Coast-Abteilung und fechtet einen regelrechten Drogenkrieg mit Trevor aus. Unser abgedrehter Held ist nämlich der Meinung, dass nur er in Los Santos Partypulver verkaufen darf.

Abgetaucht

Vom Strand macht sich Trevor auf den Weg zu einer der wichtigsten Neuerungen in Teil 5, der Unterwasserwelt. Unser Held schnappt sich ein Motorboot, fährt aufs offene Meer hinaus, legt seine Taucherausrüstung an und springt ins kühle Nass. Die Unterwasserwelt sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern punktet obendrein mit einer famosen Soundkulisse. Wir hören das typische Unterwasserblubbern, Trevors Atemgeräusche und dazu noch kaum wahrnehmbare, ruhige Hintergrundmusik. Zwei Haie sorgen jedoch dafür, dass die chillige Stimmung abrupt unterbrochen wird. Um den Killerfischen zu entkommen, muss Trevor sich ganz ruhig verhalten und vorsichtig auftauchen. „Sonst wird's blutig", kommentiert Greg das Geschehen.

Hoch über den Wolken

Wem es im Taucheranzug zu stickig ist, der kann in *GTA 5* auch mal die frische Höhenluft schnuppern. Mit Franklin vertreiben wir zum Beispiel unsere Zeit bei einer Runde Skydiving. Der waghalsige Adre-



Der Schauplatz von Filmklassikern wie *Terminator 2* findet sich auch in *GTA 5* wieder. Zwar heißt der Los Angeles River im Spiel Los Santos River, aber die Ähnlichkeit ist unverkennbar.



Passend zu seinem Charakter verzichtet Trevor auf einen Helm beim Motorradfahren.

DIE HAUPTDARSTELLER UND IHRE SPEZIALFERTIGKEITEN

Die drei Helden entwickeln sich im Spielverlauf weiter, insgesamt acht Werte wie Ausdauer, Schießen, Fliegen, Schleichen oder Fahren lassen sich aufleveln. Zudem hat jeder Protagonist eine Spezialfertigkeit.



Franklin
Franklin ist gewissermaßen eine Hommage an den Helden von *GTA: San Andreas*. Der junge Adrenalinjunkie interessiert sich vor allem für schicke Autos und hat dazu die passende Spezialfertigkeit: Er kann beim Fahren die Zeit verlangsamen, was ihm bei hohen Geschwindigkeiten erlaubt, durch den dichten Verkehr zu navigieren.

Trevor
Wem Hannibal aus der TV-Serie *A-Team* gut gefallen hat und wer das Duo aus *Kane & Lynch* schätzt, wird einen Heidenspaß mit Trevor haben. Der Anti-Held ist stets betrunken oder unter Drogen und ist vor allem bei Prügeleien gut zu gebrauchen. Er verursacht bei Gegnern höheren Schaden und kann selbst mehr einstecken als seine Kumpanen. Zudem verfügt er über einen einzigartigen Nahkampfangriff.



Michael
Der Mafia-Typ des Trios dürfte der Held für die älteren Semester unter uns sein. Er hat eine gewisse Ähnlichkeit mit Robert De Niro, spricht gerne mal mit seinem Psychologen und ist der Kopf der Räuberbande. Seine Spezialfähigkeit: Er kann in Feuergefechten die Zeit verlangsamen und auf diese Weise wie Max Payne in aller Seelenruhe Gegner ausschalten.

nalinjunkie befindet sich in einem Helikopter, gute 1.000 Meter über dem Meeresspiegel. Als Franklin abspringt und sich im freien Fall Richtung Erde befindet, müssen wir feststellen: Eine bessere Aussicht auf die Gegend rund um den Alamo See kann man sich beileibe nicht wünschen! Erst als unser Held beinahe am Boden angekommen ist, öffnet er den Fallschirm und landet neben zwei verdutzt dreinschauenden Anglern.

Laut den Machern gibt es Hunderte Freizeitaktivitäten in *GTA 5*. Von einfachen Interaktionen mit Charakteren über Nebenmissionen und Minigames bis hin zu den sportlichen Aktivitäten.

Eine besondere Rolle nehmen die aus *Red Dead Redemption* bekannten „Dynamic Events" ein. Diese zufällig eingestreuten Ereignisse sollen die riesige Spielwelt noch lebendiger machen. Einen davon erleben wir in der Rolle von Michael. Als der Ex-Bankräuber auf dem berühmten Walk of Fame am Vinewood Boulevard gemütlich entlangspaziert, beginnt das Zufallsereignis. Auf der Mini-Map ploppt ein Fragezeichen auf und wir sehen unweit von uns eine aufgewühlte Frau. Das Vinewood-Sternchen hat ein Problem mit den Paparazzi. Die sensationslüsternen Fotografen haben ihr eine Falle gestellt und deshalb bittet die wunderschöne Frau Michael, ihr bei der Flucht behilflich zu sein. Prompt zwängen sich die beiden mit ihrem schicken Cabriolet durch den dichten Feierabendverkehr. Michael muss sich während der Fahrt anhören, dass die Gute mit Gewichtsproblemen zu kämpfen hat, dass ihre Haare heute besonders schlecht liegen würden und überhaupt das Leben eines Promis nicht leicht ist. Die Paparazzi bleiben hartnäckig und verfolgen das Cabriolet unaufhörlich. Im Sekundentakt erhellt ein Blitzlichtgewitter die Umgebung. Am Ende bittet die Frau Michael, sie nach Hause zu fahren, mit dem Hinweis, dass „viele Männer für diese Möglichkeit töten würden". Mit ein bisschen Glück schüttelt Michael die Paparazzi ab und die beiden erreichen die luxuriöse Villa des Starlets. Was dann passiert, bleibt vorerst ein Geheimnis der Entwickler.

Affenbande

Zum Schluss unseres London-Besuchs zeigt Rockstar Games uns noch eine Hauptmission namens „Blitz Play". Michael, Trevor und Franklin wollen einen reichlich mit Geld gefüllten Transporter ausrauben, der jedoch gut gepanzert ist. Um an die Moneten zu kommen, müssen die Protagonisten zusammenarbeiten. Für den Überfall hat sich das Trio natürlich standesge-

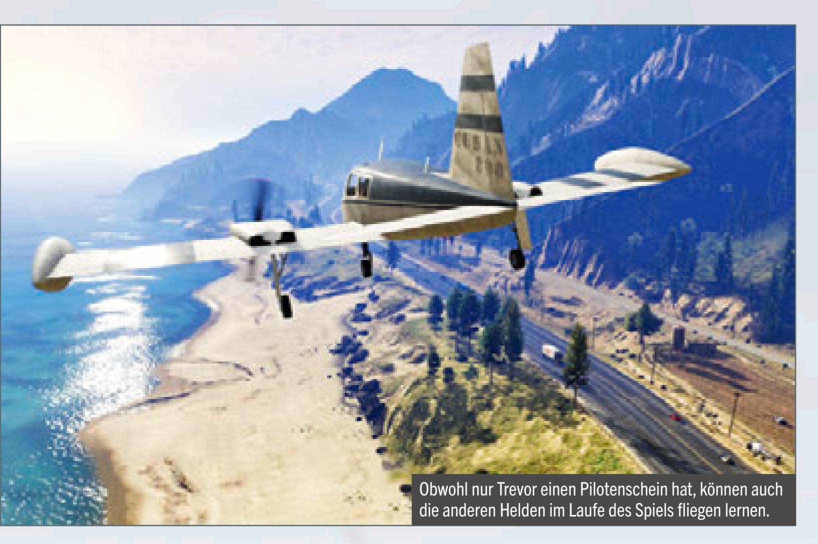


Franklin hält am Hafen von Los Santos Ausschau nach möglichen Zielen.



Die Auswahl an Motorrädern ist größer als je zuvor in der Serie. Auch die Fahrphysik soll realistischer sein.





Obwohl nur Trevor einen Pilotenschein hat, können auch die anderen Helden im Laufe des Spiels fliegen lernen.

mäß verkleidet: Franklin als Skelett, Trevor als Affe und Michael sieht allein durch seine Eishockeymaske zum Fürchten aus. Michael soll mit einem Müllwagen am Zielpunkt die Straße blockieren, während Trevor per Fernglas die Szenerie beobachtet. Franklins Aufgabe hingegen besteht darin, mit einem robusten Jeep den Sprinter aus dem Weg zu rammen.

Der Plan geht insoweit auf, dass der Transporter kurze Zeit später umgekippt auf der Straße liegt und die Security panisch die Szenerie verlässt. Doch dummerweise haben die Cops Wind von der Aktion bekommen und rücken mit Verstärkung an. Es kommt zu einer wilden Schießerei, in deren Verlauf der Spieler jederzeit zwischen den drei Helden hin und her schalten kann. In dieser Mission trägt das Trio nicht nur verschiedene Waffen, sondern zieht einen großen Vorteil aus den unterschiedlichen Positionen. Michael ist zum Beispiel mitten im Geschehen, während Trevor seelenruhig mit seinem Sniper-Gewehr von einem Dach aus die Feinde ausschaltet.

Natürlich erinnert die Ballerei stark an *Max Payne 3*: Michael springt etwa von Deckung zu Deckung, wählt seine Wummen aus einem Waffenauswahl-Kreis und drückt ab, sobald das Fadenkreuz von Weiß zu Rot wechselt. Auch die sehr gute KI hat man anscheinend zum Teil aus Mr. Paynes letztem Abenteuer übernommen. Insbesondere die Special Forces, die sich im Laufe der Mission von einem Helikopter abseilen, gehen koordiniert und smart vor. Auch hier hat das Trio die passende Antwort: einen Raketenwerfer. Zuerst explodiert der Hubschrauber in der Luft und anschließend knallt ein Geschoss zwischen zwei Polizeiautos. Wenn es nach uns geht, dürfte nicht einmal Michael Bay eine Schießerei spektakulärer inszenieren können! Mit den Worten „Dies war einer der kleineren Raubüberfälle, es gibt in *GTA 5* noch viel größere. Und man kann sie selbst planen!“ schließt Greg die Präsentation ab. ❑

FREIZEITAKTIVITÄTEN

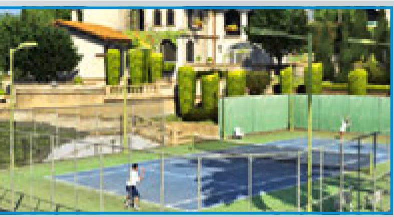
In *GTA 5* gibt es laut Rockstar Games Hunderte von Nebenmissionen und Freizeitaktivitäten. Hier eine kleine Auswahl.

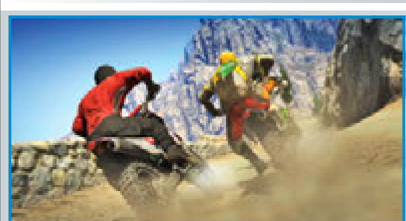
Damit der Eindruck von grenzenloser Freiheit entsteht, muss ein Open-World-Spiel nicht nur starke Hauptmissionen bieten, sondern vor allem mit dem Drumherum punkten. Das scheint das Team von Rockstar Games gut verinnerlicht zu haben und auch grandios umzusetzen.




Mini-Spiele
Ob Skydiving oder Basejumping: Angesagte Extremsportarten sind in Hülle und Fülle in *Grand Theft Auto 5* vertreten. Die Aktivitäten sind spektakulär inszeniert und lassen den Adrenalinspiegel in den roten Bereich steigen!

Sport
Neben Tennis können Sie Ihre Freizeit auch mit Golf oder gar einem Triathlon-Wettbewerb verbringen. Wer sich lieber entspannen möchte, kann auch Yoga-Stunden belegen oder Billard spielen.





Ran an die Moneten!
Um Geld für Upgrades zu verdienen, können Sie zum Beispiel Offroad-Rennen bestreiten oder durch Immobilienkäufe Ihre Hab und Gut erweitern. Wie es sich für echte Gangster gehört, räubt das Trio aber auch Bankautomaten aus.

Herausforderungen
Die Stunt-Jumps aus dem Vorgänger gibt es auch in Teil 5 wieder. Außerdem dürfen Sie für Ruhm und Ehre auch Flug-Herausforderungen bestreiten, unter anderem im Cockpit eines schicken Doppeldeckers oder eines Kampfjets.





Die Unterwasserwelt
In einigen Booten findet man eine Taucherausrüstung, mit der man die Tiefen des Meeres erkunden kann. Neben Schätzen oder versteckten Gegenständen wird man sicher auf die eine oder andere Mafia-Wasserleiche treffen.

Auch Autos lassen sich tunen. Die Fahrzeuge können Sie in vielen Garagen überall in Los Santos parken und so sicher abstellen.

„*GTA 5* wird ganz groß – und das nicht nur vom Umfang her!“



Matti Sandqvist

Kaum zu glauben: Ganze fünf Jahre sind seit dem grandiosen *GTA 4* vergangen. Daher ist meine Erwartungshaltung, was die Neuerungen für Teil 5 betrifft, immens hoch. Rockstar Games hat mich bislang aber zufriedengestellt. Sowohl die vielen interessanten Freizeitaktivitäten als auch das verbesserte Kampfsystem wirken gut durchdacht und sehen obendrein spektakulär aus. Schön ist auch, dass die Macher uns nicht alles vorkauen wollen, sondern wir in den größeren Missionen sogar selbst die Planung übernehmen. Auch technisch präsentiert sich *GTA 5* bereits auf den Konsolen auf Topniveau. Die (noch nicht angekündigte) PC-Version dürfte die PS3- und Xbox-360-Fassung locker übertrumpfen.

GENRE: Action
PUBLISHER: Rockstar Games
ENTWICKLER: Rockstar Games North
TERMIN: 17. September 2013 (PS3 und Xbox)

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Watch Dogs

Von: Peter Bathge

Der dystopische Überwachungs-Thriller bläst zur Open-World-Attacke auf *GTA 5*.



AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Indem Sie Ampeln hacken, verursachen Sie Verkehrsunfälle, die etwaige Verfolger in Uniform ausschalten. Das erhöht aber unter Umständen Ihren Fahndungslevel, bis die Polizei auf Stufe 5 mit Helikoptern und gepanzerten SWAT-Einsatzwagen Jagd auf Sie macht.

Was kommt Ihnen als Erstes in den Sinn, wenn Sie an *Watch Dogs* denken? Geben Sie es zu: die Grafik, richtig? Kein Wunder: Bei seiner Enthüllung auf der E3 2012 verblüffte das Action-Adventure die Fachwelt vor allem durch seine Edeloptik. Mitte Mai, knapp ein Jahr später, ließ uns Ubisoft Montreal endlich hinter die schicke Fassade gucken: Eine Stunde lang sahen wir live einem der Macher dabei zu, wie er die PC-Version von *Watch Dogs* spielte. Das Besondere: Der Vorspieler ließ die Hauptmissionen, die gelegentlich auch im Inneren von Gebäuden spielen, links liegen und stromerte stattdessen nach Belieben in der frei begehbaren Stadt herum. Der Präsentationsfokus auf die offene Spielwelt verwundert nicht, hat *Watch Dogs* in diesem Aspekt doch ein großes Vorbild: *Grand Theft Auto*.

Internet-Anonymität? Von wegen!

Warum wir uns auf die immer noch nicht offiziell bestätigte PC-Version von *GTA 5* freuen, haben wir Ihnen auf den vorangegangenen Seiten näherzubringen versucht. Der Konkurrent *Watch Dogs* rangiert auf unserer redaktionsinternen „Will ich haben!"-Liste aber ebenfalls auf einem der oberen Ränge. Ein Grund dafür: das Hackerszenario. Ausgestattet mit einem Smartphone manipulieren Sie in der Rolle von Aiden Pearce (siehe Kasten unten) allerlei technische Gerätschaften im virtuellen Chicago. Außerdem lassen Sie Datenschützeralbträume wahr werden: Aiden braucht Passanten nur anzuschauen, schon bekommen er und Sie die intimsten Details aus dem Leben dieser Menschen angezeigt. Diese Online-Profile, in die Informationen aus Kreditkartenabrechnungen, Website-Aufrufen und Einträge in sozialen Netzwerken einfließen, geben pikante Einblicke in das simulierte Leben der NPCs: Ein augenscheinlicher Saubermann frequentiert Hardcore-Porno-Seiten im Netz, eine Mutter von drei Kindern hat Spielschulden, ein Gangmitglied geht nachmittags zur Psychotherapie, ein Student dealt mit Drogen.

Dieser amüsante Blick hinter die Anonymität der Masse wäre für sich betrachtet interessant genug. Doch *Watch Dogs* geht einen Schritt weiter und verknüpft dieses sogenannte „Profiling" mit Nebenmissionen, die in nahezu unendlichen Zufallsvariationen auftauchen und die offene Spielwelt mit Leben erfüllen sollen. Ubisoft Montreal hat zu diesem Zweck nach eigenen Angaben mehrere Stunden Sprachausgabe aufgenommen und Hunderte Seiten Text geschrieben. Die daraus gestrickten Anrufe und Kurznachrichten fängt Aiden ab, wenn er mit seinem Smartphone



1 ctOS ist ein von der Software-Firma Bloom entwickeltes Städtebetriebssystem. In der futuristischsten Stadt Chicago, in der *Watch Dogs* spielt, kontrollieren die ctOS-Server unter anderem Kameras, regeln den Verkehr und helfen der Polizei beim Aufspüren von Kriminellen.

2 Sie spielen Aiden Pearce, der nach einem tragischen Zwischenfall in der Familie erst das Haus seiner Schwester und schließlich ganz Chicago überwacht. Als eine Art moderner Robin Hood nimmt er das Gesetz in die eigene Hand.

3 Mit seinem Smartphone hackt Aiden Überwachungskameras oder Handys anderer Menschen. Sobald er Zugriff auf die ctOS-Server hat, manipuliert er zudem die von dort gesteuerten Systeme der Stadt.

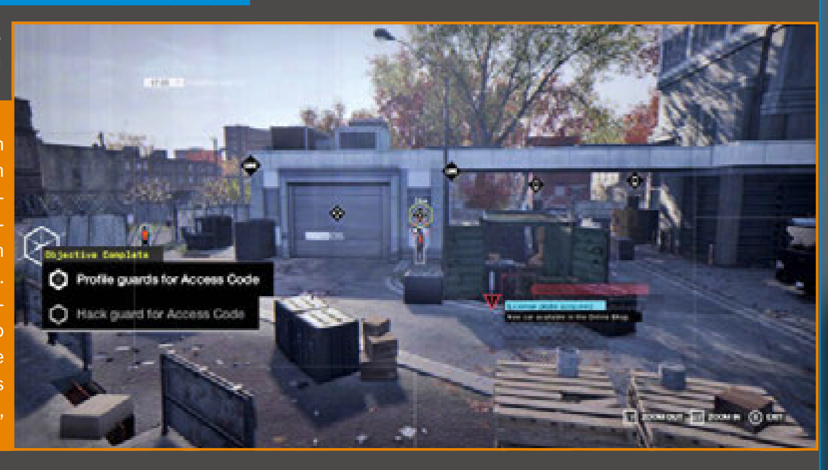
Aiden benutzt seinen Schlagstock sowohl im offenen Kampf als auch zum lautlosen Ausschalten von Wachen.

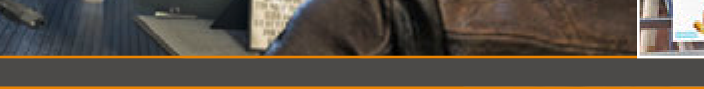
VIEL ZU TUN: NEBENBESCHÄFTIGUNGEN IN CHICAGO

Wir schlüsseln auf, wie Sie sich in *Watch Dogs* die Zeit vertreiben, wenn Sie nicht gerade Story-Missionen erledigen oder Verbrechen aufdecken und verhindern (siehe rechte Seite).

ctOS-Server hacken

Das virtuelle Chicago ist in zahlreiche Sektoren unterteilt; zwei davon („The Wards" und „The Loop") haben wir bereits gesehen. In jedem Stadtviertel steht ein ctOS-Server. Nur wenn Sie diesen hacken, dürfen Sie im Umkreis Ampeln manipulieren oder Züge anhalten. Außerdem hören Sie dadurch automatisch den Polizeifunk in diesem Gebiet ab, woraus sich unter Umständen Nebenmissionen ergeben. Das Problem: Die Server stehen in verschlossenen Lagerhallen, bewacht von skrupellosem Sicherheitspersonal. Sie haben die Wahl, ob Sie sich an den Wächtern vorbeischleichen und sich den Zugangscode per geschicktem Hacking besorgen oder wild um sich ballern. All das erinnert dezent an die Funktürme, die es in *Far Cry 3* zu besteigen galt, um die Karte aufzudecken.



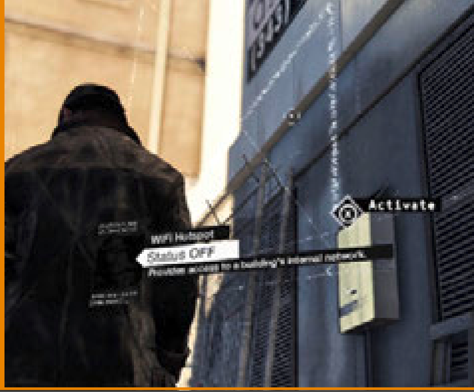


Handwerk, Händler & Aidens Ruf

Aiden ist ein echter Tüftler und baut aus den in Autos oder bei erledigten Gegnern gefundenen Technikbauteilen nützliche Gadgets. Mit in Eigenregie zusammengesteckten Haftminen präparieren Sie etwa Fahrzeuge, um sie taktisch geschickt zur Explosion zu bringen. Außerdem lenkt Aiden Wachen ab, in dem er an beliebiger Stelle kleine Kästen platziert, die auf Knopfdruck laute Geräusche von sich geben. Bauteile, Munition und Schießeisen (von der Schrotflinte über die Maschinenpistole bis zum Scharfschützengewehr) erwerben Sie in Läden, die Sie alternativ mit vorgehaltener Knarre ausrauben. Interessant: Eine Rufanzeige spiegelt Ihr Ansehen in der Bevölkerung wieder. Wer beliebt ist, bekommt vielleicht einen Rabatt; wer dagegen unnötig mordet und für Chaos sorgt, den verpfeifen die Leute bei den Cops.

Voyeuristische Einblicke & Handy-Spielereien

An den Fassaden mancher Häuser befinden sich W-LAN-Verbindungskästen. Per Hacking haben Sie darüber Zugriff auf Empfangsgeräte in nahen Wohnungen und spähen so etwa durch eine Webcam. Dabei kommt es zuweilen zu lustigen Szenen, etwa wenn Sie einen Junggesellen beim „Gespräch" mit einer Schaufensterpuppe ertappen. Zudem bringen Sie per Smartphone-Attacke die Nummernschilder besonders luxuriöser Karren in Erfahrung, die sich anschließend (Logik?) im Online-Shop erwerben lassen. Aidens Smartphone verfügt zudem über eine Reihe von Apps, darunter eine fiktive Facebook-Variante namens „The Wall" sowie Virtual-Reality-Spiele, bei denen Sie etwa mit einer Pixelknarre Aliens abschießen und sich per Online-Rangliste mit anderen Spielern messen.





INTERVIEW MIT **DANNY BELANGER**

„Solo- und Multiplayer-Modus gehen nahtlos ineinander über."


Danny Belanger ist Lead Game Designer bei Ubisoft Montreal.

PC Games: Gibt es eine feste Anzahl an Nebenmissionen, die einem das Spiel vorschlägt, oder gibt es unendlich viele Aufträge?

Belanger: „Es gibt einige vordefinierte Aufgaben, die du nur einmal spielst und die danach abgeschlossen sind. Aber von den kleinen Kriminalgeschichten, die dynamisch in der Welt entstehen, gibt es unendlich viele. Wenn Aiden einen ctOS-Server hackt, scannt er in diesem Sektor automatisch nach Polizeinotrufen und errechnet aus abgefangenen Telefonanrufen oder E-Mails die Wahrscheinlichkeit für ein bevorstehendes Verbrechen. Diese Situationen können überall entstehen und bieten eine Menge Vielfalt dank unterschiedlicher Szenarien und Aufgaben wie Verfolgungsjagden zu Fuß oder im Auto. Wir bieten diese ganzen spaßigen Nebenaktivitäten an – der Spieler entscheidet, ob er ihnen nachgeht. Das Spiel sagt dir: ‚Hey, da wird gleich ein Laden ausgeraubt oder jemand ermordet. Willst du dich darum kümmern?' Das ist aber alles optional: Wer sich nur für die Geschichte interessiert, kann das alles links liegen lassen."

PC Games: Das hört sich nach einem sehr umfangreichen Spiel an …

Belanger: „Wir planen auf jeden Fall mit vielen, vielen Stunden Spielzeit. Unser Ziel ist es, dem Spieler so viel wie möglich zu bieten: Du erlebst eine spannende



Aus der Menschenmenge ragen regelmäßig gelb markierte Personen 1 hervor, deren Smartphone Sie mit einem Tastendruck hacken. So hören Sie Gespräche mit oder fangen Textnachrichten ab 2, aus denen sich dann optionale Zufallsmissionen ergeben. In diesem Beispiel kommen Sie etwa einem Ehemann auf die Schliche, der sich den Vergewaltiger seiner Frau vorknöpft 3. Ob Sie einschreiten, überlässt das Spiel Ihnen.

eine per Handy-Icon markierte Person genauer untersucht. Wer seine Mitmenschen so ausspäht, stößt auf zahllose kleine und große Dramen, die sich zu jedem Zeitpunkt in der Stadt abspielen: Ein geplatzter Drogendeal führt zu einem Handgemenge, der Ehemann einer vergewaltigten Frau macht Jagd auf den verantwortlichen Triebtäter, ein Sorgerechtsstreit zwischen zwei geschiedenen Eheleuten eskaliert.

Sobald Sie Zeuge solcher Situationen werden, schlägt Ihnen *Watch Dogs* eine empfohlene Handlungsweise vor: Verfolgen Sie den Verbrecher, der gerade einen Geschäftsmann auf offener Straße ausgeraubt hat, reisen Sie zur Adresse des Vergewaltigers, um einen Mord zu verhindern. Wenn Sie den Vorschlag annehmen, entwickeln sich daraus Verfolgungsjagden und kleine Detektivaufgaben, die – so versprechen es die Entwickler – dynamisch entstehen und nicht an einen festen Ort oder eine vorgegebene Route gebunden sind. Stattdessen sollen der Zufall sowie die künstliche Intelligenz der beteiligten Personen von Fall zu Fall entscheiden, in welche Richtung ein Krimineller flieht oder an welche Straßenecke Sie ein abgefangener Polizeinotruf führt.

In der Praxis zücken Sie demnach Aidens Handy, sobald Ihnen langweilig ist, scannen einen beliebigen nahen Passanten und stecken mir nichts, dir nichts in einer spannenden Nebenmission. Das klingt wie nach einer brillanten Art und Weise, um Spielern viele Stunden lang abwechslungsreiche Unterhaltung in der offenen Spielwelt zu bieten. Es klingt aber auch fast zu schön, um wahr zu sein – wir bleiben skeptisch, bis wir endlich selbst Hand an *Watch Dogs* anlegen dürfen.

Ein großes Hackmeck

Ubisoft will das Spiel trotz der zahlreichen Hacking-Optionen möglichst zugänglich gestalten. So beschränkt sich das Hacken auf einen simplen Tastendruck: Ganz ohne Minispiel oder andere Hürden aktiviert Aiden Hebebühnen, um auf Hausdächer zu gelangen, löst aus der Ferne die Alarmanlage eines Autos aus, um Wachen abzulenken oder klinkt sich in Kameras ein. Aus deren Perspektive hat er Zugriff auf andere Hacking-Punkte, die sich zuvor außerhalb seines Sichtfelds befanden.

Aidens Smartphone ist nicht seine einzige Waffe, so praktisch es auch sein mag. Als selbst ernannter Ordnungshüter, der außerhalb des Gesetzes agiert, legt sich der Protagonist mit jeder Menge zwielichtiger Gestalten an. Wenn eine Tracht Prügel mit Aidens Schlagstock nicht ausreicht, um die Differenzen beizulegen, greifen Sie zu einer Reihe von Schießeisen. Deren Anzahl ist geringer als im Umfangsmonster *GTA 5*. Dasselbe gilt für die Vehikel im Spiel, auch wenn Chicago mehr als genug

Geschichte, einen Actionfilm zum Mitspielen, kannst aber auch stundenlang im Auto herumfahren und jede Menge Nebenaufgaben erledigen oder den Mehrspielermodus ausprobieren. *Watch Dogs* ist wie ein Büfett: Der Spieler sucht sich aus, was er am liebsten möchte."

PC Games: Wie genau dürfen wir uns den Mehrspielermodus von *Watch Dogs* vorstellen?
Belanger: „Wir wollen damit aufhören, den Spieler zu bevormunden: Du musst dein Solospiel nicht beenden, wenn du Lust hast, mit anderen Leuten zu spielen. Beide Spielmodi gehen nahtlos ineinander über: Du kannst in die Partien anderer Spieler einsteigen und vice versa. Dabei geht es nicht immer darum, andere Spielfiguren umzulegen. Du kannst gehackt oder verfolgt werden. Jemand kann sogar in dein Spiel einsteigen und es wieder verlassen, ohne dass du etwas davon mitbekommt. Dabei gilt aber immer: Wer keine Lust auf den Mehrspielermodus hat, kann ihn komplett ignorieren."

PC Games: Erklär den Lesern doch bitte mal, wie das Rufsystem im Spiel funktioniert.
Belanger: „Das Reputationssystem gibt dir vor allem Feedback. Wir wollen niemandem vorschreiben, wie er *Watch Dogs* zu spielen hat, es gibt keinen richtigen oder falschen Weg. Als Gesetzloser hast du die Wahl, ob du mit Gewalt gegen Verbrecher vorgehst oder Kriminelle der Polizei übergibst. Abhängig von deinen Taten berichten Fernsehsendungen und Internet-Nachrichten mehr oder weniger positiv. Beide Arten zu spielen bringen Vorteile, zum Beispiel bessere Preise bei Händlern. Wir als Entwickler wollen es aber vermeiden, die Spieleraktionen als Gut oder Böse zu beurteilen."

PC Games: Stattdessen reflektiert die Spielwelt also, wie sich der Spieler verhält?
Belanger: „Exakt. Die Medien und die NPCs bewerten deine Taten. Wer besonders rücksichtslos vorgeht, der hat schnell den Ruf weg, ein gefährlicher Typ zu sein."

PC Games: Viele aktuelle Spiele sind zu einfach. Wie sieht damit bei *Watch Dogs* aus?
Belanger: „Unser Spiel ist derart groß und bietet so viele Inhalte, dass es auf den ersten Blick schwer durchschaubar wirkt. Der Spieler muss lernen, wie er Auto fährt und dabei hackt, wie er das Hacking in Schusswechseln einsetzen kann. Wir arbeiten sehr hart daran, diese Aspekte zu vereinfachen und es dem Spieler leicht zu machen, all diese Möglichkeiten zu nutzen, ohne dass das Spiel dabei an Komplexität einbüßt."

Im „Fokus“ genannten Zeitlupenmodus haben Sie genug Zeit, um etwa die Reifen von Polizeiautos zu zerschießen, was zu spektakulären Unfällen führt.

Autos, Motorräder und vermutlich sogar Boote zu bieten hat, die Sie sich nach Belieben „ausleihen“.

Egal ob Sie in den Schusswechseln mit typischer Third-Person-Shooter-Deckungsmechanik auf Gegner ballern, am Lenkrad eines schnellen Flitzers sitzen oder unter Zeitdruck einen heranrasenden Zug per Hacking-Attacke als Fluchtvehikel zweckentfremden: Der Zeitlupenmodus von *Watch Dogs* ist stets verfügbar, wenn auch nur jeweils für ein paar Sekunden am Stück. Das reicht jedoch dicke, um auch in der hektischsten Verfolgungsjagd den Überblick zu behalten. Neben dieser einzigartigen Fähigkeit verfügt der Held über eine Reihe von typischen Rollenspiel-Skills. Indem Sie Feinde besiegen und Missionen erfüllen, sammeln Sie Erfahrungspunkte, steigen im Level auf und verbessern Aidens Zielgenauigkeit oder Gesundheit.

Politik der offenen Tür

RPG-Elemente sind ein bewährtes Mittel zur Komplexitätssteigerung. Weniger ausgetretene Pfade beschreitet *Watch Dogs* beim optionalen Mehrspielermodus. Ähnlich wie im Rollenspiel *Dark Souls* gibt es dafür keinen eigenen Menüpunkt: Andere Spieler klinken sich (sofern Sie das zulassen) in Ihre laufende Solopartie ein und tauchen dort in der Gestalt eines separaten Multiplayer-Avatars auf. Was danach passiert, hängt laut Ubisoft von den Spielern ab: Eindringlinge unterstützen Sie entweder bei Missionen in einer Art Koop-Modus oder machen Ihnen das Leben schwer. Das funktioniert sowohl mit Waffengewalt als auch subtiler per Hacking-Einmischung. An bestimmten Orten in der Spielwelt hinterlassen Sie zudem auf Wunsch kleine Geld- und Item-Geschenke für Ihre Freunde. Prima: Wer die offene Spielwelt alleine erforschen möchte, startet das Spiel einfach im Offline-Modus. ❏

▶ Ubisoft verrät vorab nichts zur Story, außer dass sie linear verläuft und eine einzige Endsequenz hat. Welche Rolle Clara (rechts) dabei wohl spielt?



Mit vorgehaltener Waffe entwinden Sie Passanten deren Handy, bevor die nach einem verübten Verbrechen die Polizei rufen.



„Ein frisches Szenario und viele faszinierende Ideen: Ich freu mich drauf!“ *Peter Bathge*

Grafisch ist *Watch Dogs* in Echtzeit genauso beeindruckend wie die Trailer – die statischen Screenshots spiegeln die Qualität der Optik leider nur unzureichend wider. Selbst *GTA 5* wird es schwer haben, eine ähnlich glaubwürdige Welt auf den Bildschirm zu zaubern, von der beeindruckenden Wind- und Wellensimulation bis hin zu den dynamisch entstehenden Nebenmissionen. Deren Zufallselemente versprechen, dass jeder Spieler seine ganz eigenen denkwürdigen Momente erlebt – das klingt in der Theorie klasse! Bei aller Liebe für die Spielwiese Chicago hoffe ich aber, dass Ubisoft nicht das Design der Hauptmissionen vernachlässigt, und dass nebenbei auch noch eine spannende Geschichte erzählt wird.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 22. November 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**





GRAND THEFT AUTO 5 / WATCH DOGS

Los Santos oder Chicago? Das sagt die PC-Games-Redaktion.

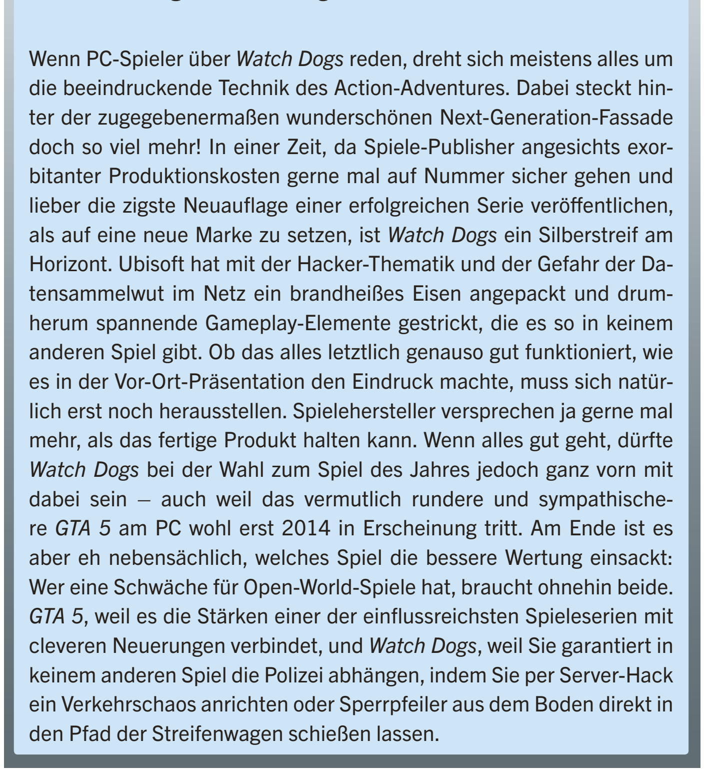
Matti Sandqvist

„Rockstar Games kennt sich mit Open-World-Spielen und Storys bestens aus.“

Auf dem Papier wirkt *Watch Dogs* wie ein wahr gewordener Spielertraum. Doch dem Braten traue ich noch nicht ganz! Denn ob man zum Beispiel tatsächlich einen beliebigen Passanten mit seinem Smartphone scannt und gleich danach eine interessante und obendrein einzigartige Nebenmission startet, wage ich zu bezweifeln. Bei *Grand Theft Auto 5* weiß ich dagegen jetzt schon, was das Spiel neben den Hauptmissionen bieten wird: eine unglaubliche Menge an unterschiedlichen und zugleich fantastischen Freizeitaktivitäten. Ob Fallschirmspringen, Flugzeugherausforderungen, Tauchgänge oder einfach als Immobilienmakler die Stadt erkunden – das alles wird tatsächlich in Los Santos möglich sein. Zudem gefallen mir die drei Helden von *GTA 5* deutlich besser als der recht farblose Aiden. Rockstar Games hat mit *GTA 4*, *Red Dead Redemption* oder auch *Max Payne 3* eindrucksvoll bewiesen, dass sie es draufhaben, ihre Geschichten durch interessante und glaubwürdige Protagonisten auf eine für Computerspiele ungewöhnlich hohe Ebene zu hieven. Die Schmerzen etwa, die Max in seinem letzten Abenteuer verspürte, konnte ich nachvollziehen und sogar während der grandiosen Zwischensequenzen mitfühlen. Was das Kampfsystem betrifft, dürfte *GTA 5* ebenfalls die Nase vorn haben. Auch wenn man über *Max Payne 3* geteilter Meinung sein kann, die Schießereien gehören zu den besten im Action-Genre. Und genau jene Ballereien wird man mit dem Gangster-Trio erleben. Technisch mag *Watch Dogs* das bessere Spiel werden, mir ist das jedoch ziemlich egal. Bei Open-World-Spielen kommt es auf die Atmosphäre an – und genau da punktet *GTA* seit jeher.

Peter Bathge

„Auf der Suche nach was Neuem? Dann führt kein Weg an *Watch Dogs* vorbei!“



Wenn PC-Spieler über *Watch Dogs* reden, dreht sich meistens alles um die beeindruckende Technik des Action-Adventures. Dabei steckt hinter der zugegebenermaßen wunderschönen Next-Generation-Fassade doch so viel mehr! In einer Zeit, da Spiele-Publisher angesichts exorbitanter Produktionskosten gerne mal auf Nummer sicher gehen und lieber die zigste Neuauflage einer erfolgreichen Serie veröffentlichen, als auf eine neue Marke zu setzen, ist *Watch Dogs* ein Silberstreif am Horizont. Ubisoft hat mit der Hacker-Thematik und der Gefahr der Datensammelwut im Netz ein brandheißes Eisen angepackt und drumherum spannende Gameplay-Elemente gestrickt, die es so in keinem anderen Spiel gibt. Ob das alles letztlich genauso gut funktioniert, wie es in der Vor-Ort-Präsentation den Eindruck machte, muss sich natürlich erst noch herausstellen. Spielehersteller versprechen ja gerne mal mehr, als das fertige Produkt halten kann. Wenn alles gut geht, dürfte *Watch Dogs* bei der Wahl zum Spiel des Jahres jedoch ganz vorn mit dabei sein – auch weil das vermutlich rundere und sympathischere *GTA 5* am PC wohl erst 2014 in Erscheinung tritt. Am Ende ist es aber eh nebensächlich, welches Spiel die bessere Wertung einsackt: Wer eine Schwäche für Open-World-Spiele hat, braucht ohnehin beide. *GTA 5*, weil es die Stärken einer der einflussreichsten Spieleserien mit cleveren Neuerungen verbindet, und *Watch Dogs*, weil Sie garantiert in keinem anderen Spiel die Polizei abhängen, indem Sie per Server-Hack ein Verkehrschaos anrichten oder Sperrpfeiler aus dem Boden direkt in den Pfad der Streifenwagen schießen lassen.

Das Tentakelvieh Morbol vergiftet Angreifer per Mundgeruch.

Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn

Von: Maria Beyer

Alles ist neu! Aber auch gut? In der Vorschau verraten wir, ob Square Enix die Wende gelingt.

Spätestens seit dem auch für PC erschienen siebten Teil ist *Final Fantasy* eine der bekanntesten Rollenspielserien überhaupt und hat es inklusive Spin-offs schon auf über 35 Titel gebracht. Doch was viele *FF*-Fans wahrscheinlich gar nicht wissen: Das finanziell erfolgreichste Final Fantasy bisher ist tatsächlich der MMORPG-Ableger *Final Fantasy XI* für PC und Playstation 2. Das gab Square Enix Präsident Yoichi Wada letztes Jahr im Zuge der Ankündigung des fünften Add-ons für *FF XI* bekannt.

Und an eben diesen Erfolg wollte Square Enix 2010 mit dem zweiten Online-Ableger *Final Fantasy XIV* anknüpfen. Doch leider war *FF XIV* bei seiner Erstveröffentlichung ein Schuss in den Ofen. Es legte einen sehr holprigen Start hin und enttäuschte Fans und Presse auf ganzer Linie. Im PC-Games-Test erreichte das MMORPG gerade mal 57 Wertungspunkte. Der völlig am Markt vorbei entwickelte Titel war nicht mal ansatzweise konkurrenzfähig, geschweige denn überhaupt reif für die Veröffentlichung.

Fehlende Quests, Missionen, eine zwar versprochene, aber nie umgesetzte Playstation-3-Version, das bis dato und wohl auch in Zukunft unkomfortabelste Interface in einem MMORPG sowie das Fehlen inzwischen etablierter Genre-Standards und -Features sorgten dafür, dass nicht mal Hardcore-Zocker das Spiel mit der Kneifzange anfassen wollten. Wenige Fans wohnten trotzdem bis zum Totalabriss 2012 in der Spieleruine, bei der zwischendurch notdürftig Risse im Fundament ausgebessert wurden. Die



Gegen einen Morbol verhilft nur starke Gift-Immunität zum Sieg.



Die Yarzon greifen meist im Rudel an und unterbrechen Attacken.

DIE KLASSEN UND JOBS IM ÜBERBLICK

In *FF XIV: A Realm Reborn* stehen Ihnen diverse Klassen mit unterschiedlichen Spezialisierungen zur Wahl. Und das sind sie im Detail:

DISZIPLINEN DES KRIEGERS

GLADIATOR: HAUPTWAFFE – SCHWERT

- Hoher Defensivwert
- Nutzt ein Schild zum Blocken und Heilen
- Eher geringer Angriffswert
- Kann die Aggro von Mobs halten
- Fungiert im Gruppenspiel als Tank

Gladiatoren kämpfen immer an vorderster Front, halten die Aufmerksamkeit von Gegnern und wenden Schaden von ihren Mitspielern ab. Mit dem Schild schützen sie sich zusätzlich, haben aber auch die Möglichkeit, mit zwei Schwertern im Kampf den größtmöglichen Schaden zu verursachen.

Gladiator wird zum Paladin

FAUSTKÄMPFER: HAUPTWAFFE – FÄUSTLINGE

- Sehr gut im Ausweichen
- Kann Attacken kontern und setzt die Elemente ein
- Kann die Aggro von Feinden halten
- Greift Feinde von hinten an, um mehr Schaden zu verursachen
- Guter Gruppencharakter

Ein Meister der Selbstverteidigung und geschult im waffenlosen Kampf sind Faustkämpfer mit ihren Fäustling-Waffen aus Leder, Metall oder Knochen der Schrecken eines jeden Feindes. Zugunsten ihrer Beweglichkeit verzichten sie auf eine schwere Rüstung

Faustkämpfer wird zum Mönch



▼Als Barde unterstützt der Waldläufer Gefährten mit Gesängen.

MARODEUR: HAUPTWAFFE – ZWEIHAND-AXT

- Hohe Angriffsstärke und Widerstandskraft
- Kann feindliche Attacken parieren
- Kann die Aggro von Gegnern auf sich lenken
- Verursacht sehr hohen Schaden
- Trägt schwere Rüstung

Marodeure lehren alle Feinden mit purer Durchschlagskraft das Fürchten. Marodeure finden sich oft unter Piraten, sind aber auch als Söldner und Monsterjäger geschätzt, denn mit ihren martialischen Zweihand-Äxten erschlagen sie jeden noch so großen Feind.

Marodeur wird zum Krieger



▲Hans Dampf in allen Gassen. Pikeniere können alles außer Heilen.

PIKENIER: HAUPTWAFFE – STANGENWAFFEN, SPEERE, HELLEBARDEN

- Geringe Verteidigung
- Hohe Angriffskraft
- Kann Verteidigung zugunsten von höherem Schaden opfern
- Im Gruppenspiel nimmt er die Rolle des DDs ein
- Trägt schwere Rüstung

Zu den Waffen der geübten Frontkämpfer gehören Hellebarden, Speere oder zweihändige Stangenwaffen, mit denen der Pikenier einen Wirbelsturm aus Stichen und Hieben entfesselt. Pikeniere sind sehr flexibel im Kampf nur ihre Angriffsgeschwindigkeit ist langsamer als etwa beim Marodeur.

Pikenier wird zum Dragoon

WALDLÄUFER: HAUPTWAFFE – BOGEN

- Fernkämpfer, der Feinde aus der Distanz angreift
- Unterstützt seine Verbündeten im Kampf
- Hat nützliche Verstärkungszauber, die den Schadensausstoß erhöhen
- Trägt mittelschwere Rüstung

▼Der Gladiator ist der Frontmann in der Gruppe.

Die naturbegeisterten Waldläufer greifen im Kampf meistens auf Langbögen der Elezen und Kurzbögen miqo'tischer Jäger zurück. Die Bögen haben unterschiedliche Eigenschaften und werden je nach Kampfstrategie gewählt.

Waldläufer wird zum Barden

▼ Ein Druide verursacht nur wenig Schaden.

DIE DISZIPLINEN DER MAGIER

DRUIDE: HAUPTWAFFE – ZWEIHAND-STAB, EINHANDSTAB UND FOKUS

- Unterstützt und heilt seine Mitspieler
- Kaum Angriffskraft
- Kann Mitspieler wiederbeleben
- Gute Klasse für das Gruppenspiel
- Besitzt Verstärkungszauber

Druiden setzen auf magische Urgewalten und die animistische Form der Magie. Außerdem kommunizieren Druiden mit den Geistern und haben so ein allumfassendes Verständnis vom wahren Wesen aller Dinge. Sie tragen Stoffrüstungen und Gewänder.

Druide wird zum Weißmagier

THAUMATURG: HAUPTWAFFE – ZWEIHANDSTÄBE, EINHANDSTÄBE

- Kampfmagier, der die Elemente beherrscht
- Verursacht sehr hohen Schaden
- Kann Feinden negativen Status zufügen
- Unterstützt im Notfall seine Mitspieler mit Heilungszaubern
- Geringe Verteidigung

Mit der Macht über die arkanen Künste richten sie verheerenden Schaden an und bringen Verderben und Unheil über ihre Feinde. Sie tragen leichte Rüstung und nutzen Zepter und Stäbe als Waffen.

Thaumaturg wird zum Schwarzmagier

HERMETIKER: HAUPTWAFFE – ZAUBERBÜCHER

- Beschwören starke Schutzgeister

Hermetiker wird zum Beschwörer

Bausubstanz war aber zu schlecht, um *Final Fantasy XIV* zu retten. Ein Neubau war unumgänglich, der unter dem Namenszusatz *A Realm Reborn* endlich all das bringen sollte, was Spieler und Fans von einem modernen Online-Rollenspiel erwarten. Aktuell ist *Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn* in der geschlossenen Beta. Und tatsächlich: Bis auf Charaktermodelle, Klassen und die Gebiete erinnert fast nichts mehr an die alte Version des Spiels.

Aus Alt mach Neu

A Realm Reborn wurde von Grund auf neu konzipiert. Dazu gehört auch die Grafik-Engine, die wie in der ursprünglichen Version eine Eigenentwicklung von Square Enix ist. Der neue Grafikmotor ist auf die PS3-Portierung vorbereitet und lässt die Landschaften dank dynamischer Lichteffekte viel lebendiger wirken. Allerdings fordert die aufgemöbelte Technik die Hardware nun deutlich stärker. Auf den höchsten Einstellungen sind die Texturen dafür gestochen scharf und die Welt verbreitet eine tolle Atmosphäre, die durchaus in der ersten Liga des Genres spielt. Stimmungsvoll anzusehen sind auch die Intro-Sequenzen, die in Echtzeit berechnet werden und auf ein episches Abenteuer einstimmen. Das erleichtert auch den zwar zugänglichen, aber altbackenen Spieleinstieg mit wenig aufregenden Lauf- und Tötungsquests.

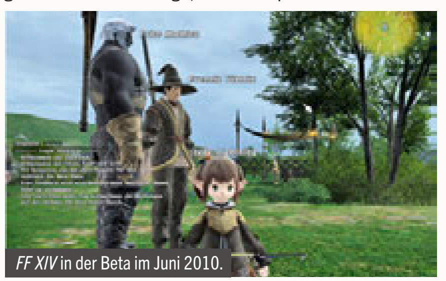
Was du heute kannst besorgen …

In der Ursprungsversion standen anfänglich nur acht Kampfaufgaben in 48 Stunden auf der To-do-Liste und außer Handwerk und dem Sammeln von Rohstoffen gab es schlicht nichts zu tun. Wer im Level aufsteigen wollte, musste grinden. Als Solist ging ab Stufe 15 nichts mehr und man war gezwungen, sich Gruppen anzuschließen, mit denen man stundenlang die immer gleichen Monster vernichten durfte. Arbeitslose oder gelangweilte Helden gehören in *A Realm Reborn* der Vergangenheit an. An jeder Ecke reden NPCs auf uns ein und schicken uns auf mal mehr, mal weniger wichtige Missionen. Darunter die bereits erwähnten obligatorischen „Töte zehn hiervon und sammel zehn davon"-Aufgaben. Nun sorgen aber auch Story-Missionen für Abwechslung, die wichtige Personen vorstellen und in die Geschichte der Spielwelt einführen. Die persönlichen Missionen vermitteln das Gefühl, in einer

GESCHICHTE WIEDERHOLT SICH: SQUARE ENIX WILL'S WISSEN

Die Geschichte einer Firma, die großartige Rollenspiele entwickelt, aber wenig Erfahrung bei Online-Rollenspielen hat und zum zweiten Mal am Markt vorbei entwickelt – ein Erklärungsversuch:

Eigentlich sollte man meinen, dass eine Firma wie Square Enix teure, peinliche und rufschädigende Fehler nicht wiederholt. Doch das vielgescholtene *Final Fantasy XIV* ist tatsächlich das zweite MMORPG der Spieleschmiede, das in einem solchen Zustand veröffentlicht wurde. Auch *Final Fantasy XI* polterte als Rumpfspiel fast ohne Inhalt auf den Markt – allerdings vorerst nur in Japan. Bis *FF XI* drei Jahre später in westlichen Gefilden die Online-Bühne betrat, waren die gröbsten Schnitzer entfernt, ausreichend Missionen vorhanden und das Spiel an vielen Ecken rund gefeilt. Bleibt die Frage, warum Square Enix nicht aus Fehlern gelernt und sich bei der Entwicklung von *FF XIV* vor allem inzwischen etablierten Genre-Standards völlig verschlossen hat. Sicherlich ist dieses Vorgehen teilweise auf die Unterschiede des japanischen Marktes im Gegensatz zum westlichen zurückzuführen. Ein anderer Fehler in der Entwicklung war Hiromichi Tanaka als Executive Producer. Dieser hatte schon bei der Entwicklung von *FF XI* diesen Posten inne und gab völlig offen zu, außer *FF XI* keine Online-Rollenspiele zu kennen oder sich angeschaut zu haben. Das Problem war also, dass bei Square Enix ein MMORPG mit dem Wissen um Inhalte sowie den Standards der Branche von vor über zehn Jahren entstand – und alles auf einem modernen Grundgerüst und komplexerer Hardware. Im Jahr 2002 waren MMORPGs Nischenspiele und die Käufer aufgrund der geringen Auswahl von Titeln gelassener. Anders im Jahr 2010. Das Ende vom Lied: *FF XIV* war zum Release im September 2010 eine Katastrophe, Producer Tanaka wurde wenige Monate nach der Veröffentlichung entlassen und jetzt, fast drei Jahre später, steht das runderneuerte *FF XIV: A Realm Reborn* in den Startlöchern und hat inzwischen alles, was ein modernes Online-Rollenspiel haben sollte. Der Kreis schließt sich. So erfolgreich wie *FF XI* mit seinen zeitweise 500.000 Abonnenten wird *FF XIV: A Realm Reborn* trotz Totalsanierung vermutlich nicht werden. Denn die Luft im MMORPG-Markt ist dünn geworden und als Abo-Spiel hat *FF XIV: ARR* mit *World of Warcraft* oder Free2Play-Titeln wie *Rift, Tera* und unzähligen anderen Genre-Vertretern extrem starke Konkurrenz. Ob sich der ganze Stress und die Mühe für Square Enix gelohnt haben, wird sich im Spätsommer zeigen, wenn *FF XIV: A Realm Reborn* erscheint und sich gegen die Konkurrenz beweisen muss.



FF XIV in der Beta im Juni 2010.



Das Interface war in der alten Version unübersichtlich.



So sieht die Benutzeroberfläche aktuell aus.

lebendigen Welt zu sein, die wir zu Beginn zwar noch nicht verstehen, aber nach und nach kennenlernen. Die Quests in *FF XIV: ARR* gewinnen keinen Originalitätspreis, sind jedoch weniger eintönig als etwa die puren Grind-Missionen eines *Tera*. Auch Einzelgänger stehen nicht mehr auf verlorenem Posten: Einen Gruppenzwang für das Lösen von Aufgaben haben sich die Entwickler gespart.

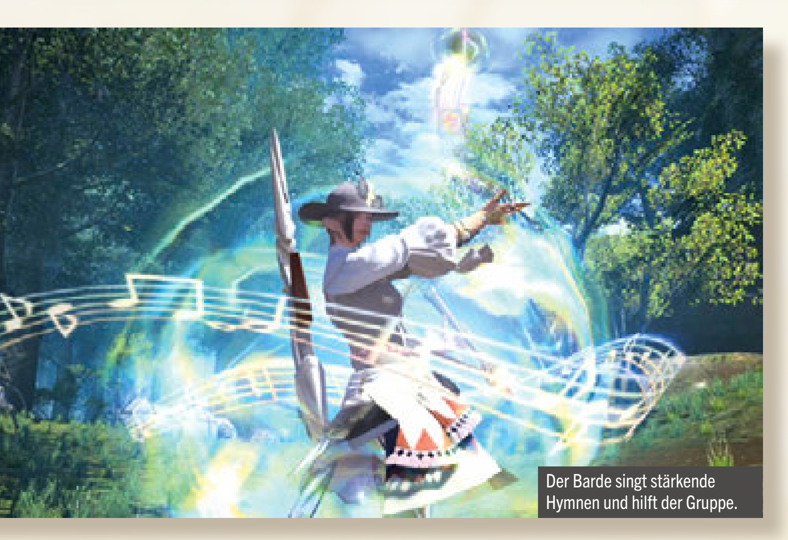
Spielereien

Neben Standard-Quests bietet *FF XIV: ARR* dynamische Missionen. Ein sogenannter „Fate" läuft im Vergleich zu den Events in *Guild Wars* oder *Rift* deutlich chaotischer ab und ist nicht besonders komplex. Fate-Events tauchen zufällig in der Spielwelt auf, Spieler in der Nähe nehmen automatisch daran teil. Die Aufgabe lautet stets: Vernichte eine bestimmte Anzahl an Kreaturen einer Spezies. Mehrstufige Events oder Aufgabenketten haben wir auf unserem Streifzug noch nicht entdeckt. Das ist zu wenig, um als Plus gegenüber den Standard-Quests hervorzustechen. Wir wünschen uns mehr Einfallsreichtum.

Motivierender ist da schon das Füllen des Bestiariums. In einer Art Sammelalbum sind alle Monster der Welt aufgelistet und nach Stufe in Gruppen zusammengefasst. Für eine komplettierte Gruppe müssen wir eine bestimmte Anzahl von Monstern unterschiedlichen Typs besiegen. Ist die Kategorie komplett, gibt's als Bonus Erfahrung und Spielwährung. In höheren Level-Bereichen oder für starke Monstergruppen vergibt das Bestiarium sogar Titel und Ausrüstungsgegenstände. Ob das Sammelalbum ein netter Zeitvertreib für zwischendurch bleibt oder ob die Belohnungen genug Anreiz bieten, alle Monster in Eorzea zu jagen, ist noch nicht absehbar.

Lobbyarbeit

Im späteren Spielverlauf buhlen drei staatliche Gesellschaften um die Abenteurer-Gunst. Nachdem man sich einer Fraktion angeschlossen hat, gibt's kein Zurück mehr. Fortan bietet die Gesellschaft Spezialaufträge an, die beim Abschluss mit tollen Gegenständen und einer Art Ruf belohnen. Besonders motivierend ist das Sammeln von Ruf bei den Fraktionen. Für die gesammelten Fraktionspunkte lassen sich besondere Items erstehen, die mit einem einzigartigen Aussehen für neidische Blicke auf den Flanierpromenaden der Hauptstädte Eorzeas sorgen. Die Fraktions-Quests sind neben den Story-Aufgaben die besten im Spiel und motivieren mit unerwarteten Wendungen, witzigen Dialogen und einprägsamen Charakteren. ❑



Der Barde singt stärkende Hymnen und hilft der Gruppe.

„Endlich gibt's ein Wiedersehen mit Eorzea!"



Maria Beyer

Ich freue mich auf *FF XIV: A Realm Reborn* und bin überrascht, wie viel Energie Square Enix in die Überarbeitung gesteckt hat und wie gut das Spiel im Vergleich zur alten Version geworden ist. Allerdings wird es schwer werden, sich im umkämpften MMORPG-Sektor einen Platz zu sichern, wenn zwar inzwischen alle Inhalte da sind, diese sich aber nicht grundsätzlich von anderen Spielen im Genre abheben. Was aber bleibt, ist das erfrischend andere Setting. Ob das reicht, um Spieler für eine Abo-Gebühr zu begeistern, wird man sehen. Einen Vorteil haben Veteranen: Charaktere aus *FFXIV 1.0* werden mit allen Errungenschaften und Gegenständen in die neue Spielversion übernommen.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Square Enix
PUBLISHER: Square Enix
TERMIN: Sommer 2013

EINDRUCK **GUT**



The Evil Within

Von: Sebastian Stange

Monströser Albtraum im Irrenhaus – mit „purem Survival Horror" will Ihnen Genre-Altmeister Shinji Mikami das Fürchten lehren!

Was für eine derbe Situation, in die Detective Sebastian Castellanos da geraten ist. Mit zwei Partnern wurde der Polizist zu einem Notfall in einer Nervenheilanstalt gerufen. Im Innenhof der Anlage stößt das Trio auf lauter leere Einsatzwagen. Von den Beamten fehlt jede Spur. Drinnen dann der Geruch von Blut. Und Leichen. Überall Leichen. Der einzige Überlebende faselt wirres Zeug. Doch das ist erst der Anfang. Auf dem Bildschirm des Überwachungssystems entdeckt Castellanos ein paar Einsatzkräfte, die in einem Klinikflur panisch um sich ballern. Dann werden sie plötzlich ganz schnell abgemurkst – einer nach dem anderen. Von einem geisterhaften Schatten, der sich übermenschlich flink bewegt und mit seiner Kapuze sowie seiner gnadenlosen Art direkt aus einem Horror-*Assassin's Creed* stammen könnte. Einen Augenblick später steht der Typ hinter Sebastian und haut ihn k.o. – jetzt beginnt der persönliche Albtraum des Cops. Willkommen in *The Evil Within*, dem neuesten Werk des *Resident Evil*-Schöpfers Shinji Mikami.

Kopfüber in den Albtraum

Mit *The Evil Within* will Mikami zu seinen Wurzeln zurückkehren und uns „puren Survival Horror" servieren – ohne Mehrspieler-Part, ohne hirnloses Geballer, ohne Schnickschnack. Es soll um Furcht und Panik gehen, um das Unterlegensein und das Verfolgtwerden. Aber auch darum, diese Umstände zu überwinden und die mysteriöse Katastrophe zu überstehen, die über die Nervenheilanstalt hereingebrochen ist. *The Evil Within* wirkt dabei sehr reduziert, fast schon wie ein Konzentrat des Genres. Bildschirm-Anzeigen gibt es nur wenige und auch nur dann, wenn sie relevant sind. Aktions-Tasten zur Interaktion mit Objekten werden dezent in die Spielwelt eingeblendet. Die Farbpalette wirkt ebenfalls reduziert und die uns gezeigten Szenen waren nur spärlich von Musik untermalt. Nur ein einziges Stück bekamen wir zu hören: Johann Sebastian Bachs berühmtes *Air* aus seiner dritten Orchestersuite. Das entspannende Stück läuft auf einem leiernden Grammophon in dem Verlies, in dem sich der Spielheld wiederfindet, als er aus seiner Ohnmacht erwacht. Die beruhigende Melodie

Düsterer Ort: Im Prolog des Spiels wird Polizist Sebastian Castellanos zu einem Notfall in einer Nervenheilanstalt gerufen.

steht im krassen Kontrast zur Szene, die Sie als Spieler kopfüber von der Decke hängend und somit auf den Kopf gestellt erleben: In einem widerlichen Kerker baumeln verstümmelte Leichen neben Ihnen, einer der Körper scheint sogar noch am Leben zu sein – er windet sich, stumm leidend. Und dann taucht ein monströser Hüne auf – mit Metallmaske über dem Gesicht und mit Blut und Dreck verkrustet. Er geht direkt neben Ihnen an die Arbeit, ganz knapp außerhalb Ihres Sichtfelds. Sie hören Schmatzen, Reißen und dann fällt etwas zu Boden. Dann sehen Sie, wie die Gestalt den abgetrennten Oberkörper einer Person hinter sich her schleppt, ihn in einem Nebenraum auf den Tisch wuchtet und beginnt, ihn zu zerlegen. Bachs zeitloser Klassiker spielt derweil weiter. Willkommen in Sebastians Albtraum!

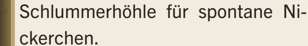
Schleichen, lauern, verstecken

Indem er rhythmisch vor und zurück schwingt, gelingt es Sebastian, ein Messer aus einer Leiche vor ihm zu ziehen und sich damit zu befreien. Kauernd schleicht er voran und stößt bald auf eine verschlossene Tür. Aus einem Schacht in der Decke rutscht plötzlich eine Leiche auf einen Haufen lebloser Körper. Was ist das für ein Ort? Was ist das für ein Monster, das gerade mit seiner Arbeit fertig ist und den Raum verlässt? Als Spieler sind Sie genauso ratlos wie der schockierte Cop, der sich fluchend zum Arbeitstisch schleicht und dort den Schlüssel stiehlt, um weiterzukommen. Er tritt die Flucht an und zunächst scheint alles gut zu gehen. Doch dann löst er einen Stolperdraht aus, ein Alarm ertönt, der Monster-Typ schreit auf, wirft eine Kettensäge an und stürzt Sebastian hinterher. In einem Korridor erwischt er ihn dann am Bein. Der Cop kann sich aufrappeln und weiterhumpeln. Es gelingt ihm sogar, einer fiesen Häcksel-Falle zu entkommen, die der wütende Schlachter auslöst. Er rettet sich in einen Büroraum, der sich jedoch als Sackgasse entpuppt. Durch ein Fenster kann er sehen, wie sich der Kettensägenmann langsam nähert. Sebastian versteckt sich in einem Schrank. Nun hören Sie nur noch, wie sich das Ungetüm nähert. Die Tatsache, dass der Typ mit seinem Getöse und der laut knatternden Säge stets klar zu orten ist und dass er unerbittlich näher kommt, macht diese Szene wirklich spannend. Er entdeckt Sebastian nicht, legt wütend den Raum in Schutt und Asche, tritt eine Tür ein und zieht weiter. Sebastian schleicht hinterher, umkreist das Ungetüm und versucht stets, aus seinem

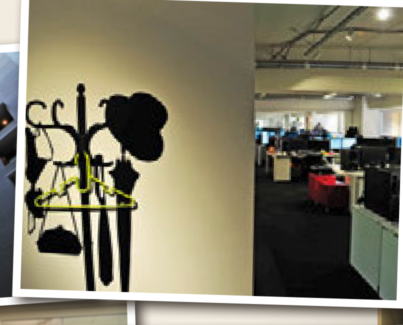
STIPPVISITE IN TOKIO

Wir haben uns in Mikamis neuem Studio umgesehen.

Tango Gameworks ist ein recht junges Studio. Es wurde vor etwa drei Jahren von Shinji Mikami gegründet. Es befindet sich in einem Gewerbe-Hochhaus im Stadtteil Aomi, der in den 40ern in der Bucht von Tokio künstlich erschaffen wurde. Bei der Studiotour fielen uns nicht nur knuffige Männchen auf, die überall an die Wände gemalt wurden, sondern auch eine recht kreative Sitzordnung. Die Programmierer sitzen nämlich nicht auf einem Haufen, sondern quer über alle Abteilungen verteilt, mal bei den Konzept-Grafikern und mal bei den Level-Designern. Das soll für bessere Zusammenarbeit und Ideenaustausch sorgen. Ebenso sympathisch: Eine Schlummerhöhle für spontane Nickerchen.









Coole Bude: Tango Gameworks residiert in einem schicken Hochhaus und ist drinnen schön bunt dekoriert.

INTERVIEW MIT SHINJI MIKAMI

„Wir wollen keine zu lineare, zu geradlinige Erzählung."

PC Games: Horror und Spannung gehören zu den Emotionen, die am schwierigsten zu erzeugen sind – egal ob bei Spielen oder Filmen. Wie gehen Sie diese Herausforderung an?
Mikami: „Survival Horror ist in der Tat ein sehr kniffliges Genre. Wenn man sich allerdings anschaut, wo dieses Genre momentan steht, bemerkt man, dass sich viele dieser Spiele mehr und mehr ins Action-Genre bewegen. Sie haben ein Vakuum hinterlassen und wir finden, es ist an der Zeit, zuzuschlagen und dieses Vakuum mit purem Survival Horror zu füllen."

PC Games: Welche Methoden nutzen Sie, um das zu erreichen?
Mikami: „Durch die Third-Person-Ansicht konzentrieren wir vor allem unseren Hauptcharakter und dessen Design. Wir haben viele Animationen, die unterstreichen, was gerade los ist. Wenn etwa Gegner in der Nähe sind, wird Sebastian wachsam und geht von allein in die Hocke. Sind keine Gegner mehr da und fühlt er sich sicher, nimmt er wieder eine normale Haltung ein. Wir haben viele solche visuellen Signale. Ein weiterer wirklich wichtiger Faktor ist es, dass wir Gegner haben, die keine einfach erkennbare Gestalt haben. Es ist echt schwer, das im Kontext eines Videospiels zu machen, aber wir wollten Gegner, bei denen einem nicht sofort klar wird, wie man sie besiegen kann. Sie sollen etwas Geheimnisvolles, Unerklärliches an sich haben und damit den Horror-Aspekt des Spiels unterstützen. Ein weiteres wichtiges Element ist die Story. Wir wollten keine zu lineare, zu geradlinige Erzählung haben, sondern ihr auf jeden Fall etwas Geheimnisvolles geben, das den Spieler bannt und ins Spiel zieht. Zuletzt wäre da noch die Musik. Wir werden Musik nutzen, die für Horror und Grusel relevant ist und die Spielerfahrung unterstreicht. Dazu kommen natürlich noch Soundeffekte, die unglaublich wichtig für diese Art Spiel sind. Sie erzählen einem, was los ist und transportieren wichtige Informationen. Auch wenn man ein Monster nicht sehen kann, so wird man es dennoch hören können. Wir wollen den Spieler nie davon abhalten, voll und ganz ins Spiel einzutauchen."



Shinji Mikami (rechts) ist Studiogründer und Director des Horror-Spiels.

PC Games: Der Kettensägen-Typ und der Mob, der Jagd auf den Helden macht … das sind doch ziemlich klare Anlehnungen an *Resident Evil 4*, oder?
Mikami: „Es war nicht wirklich beabsichtigt. Aber als Schöpfer der *Resident Evil*-Reihe gibt es natürlich einige Überschneidungen bei meiner Herangehensweise. Und gerade bei der Art und Weise, wie sich die Gegnergruppe auf den Spieler zubewegt, war es eine offensichtliche Wahl, ähnliche Elemente in diese Situation einzubauen."

PC Games: Im Spiel sahen wir Sebastian kurz mit einer Lampe in der Hand. Welche Rolle wird die im Spielverlauf spielen?
Mikami: „Um Horror gut rüberzubringen, nutzen wir auch Licht und Dunkel und die Art und Weise, wie Licht im Spiel dargestellt wird. Mehr dazu will ich aber jetzt noch nicht verraten."

PC Games: Wir wetten, diese Laterne wird irgendwann im Spielverlauf genau im falschen Moment spontan ausgehen!
Mikami: (lacht)

PC Games: „Neben den eher klassischen Gameplay-Szenen gab es auch diesen einen sehr surrealen Moment in der gezeigten Demo, als plötzlich eine Welle von Blut über den Spieler hereinbricht und er sich an einem anderen Ort wiederfindet. Was hat es damit auf sich?
Mikami: Ohne zu viel zu verraten: Wir wollen eine Welt und Spielumgebung geschaffen, die den Spieler im Unklaren lässt, die ihn stets auf Trab hält, während er versucht, ihren Geheimnissen auf die Spur zu kommen. Was ist da los? Wie komme ich damit klar? Das ist auch für den Hauptcharakter sehr verwirrend. Wir wollten eine Welt schaffen, in der alles möglich ist und alles Erdenkliche passieren könnte. Und daher rührt diese ungewöhnliche Szene! Eine der Inspirationen hierbei ist das Winchester-Haus[1], wo man etwa eine Tür öffnet und dahinter plötzlich eine Treppe vorfindet, obwohl man einen Raum oder Korridor erwartet. Die ungewöhnliche Architektur dieses Gebäudes war sehr inspirierend für uns."

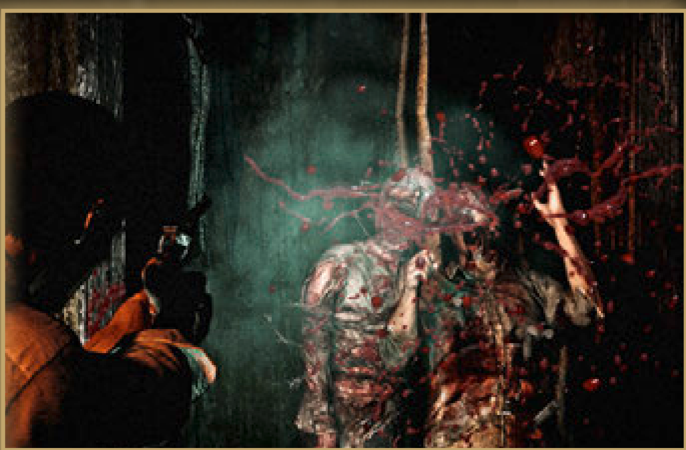
[1] Das Winchester-Haus ist ein bizarres Anwesen in San Jose, Kalifornien. Es entstand von 1884 bis 1922, hat 160 Räume, über 1.000 Fenster und diverse Geheimgänge. Es steckt voller architektonischer Kuriositäten, etwa Treppen, die erst bergab und dann wieder bergauf führen. Es gibt dort auch eine Treppe, die unter einer Decke endet und eine Tür, die sich zu einem Abgrund öffnet. Angeblich sollten diese Umbauten böse Geister in die Irre führen.

Blickfeld zu bleiben. An einer Stelle wirft er eine leere Flasche als Ablenkung. Doch letztendlich entdeckt sein Verfolger den Polizisten. Es folgt eine kurze, hastige Flucht. Plötzlich erschüttert ein heftiges Beben die gesamte Szene. Irgendetwas Ungeheuerliches scheint vorzugehen und als sich Sebastian ans Tageslicht vorarbeitet, klafft ein riesiger Krater dort, wo einst das Hauptgebäude der Klinik stand. Das Gelände scheint geradezu zerrissen worden zu sein.

Fallen als zentrales Element

Was wir da erlebten, war der Prolog und der zeichnet ein tolles Bild davon, was für eine Art Spiel *The Evil Within* sein wird. Es gibt einen Helden, es gibt eine unerklärliche Katastrophe, in der Spielwelt verstreute Mitstreiter, widerliche Monster und jede Menge offener Fragen. Im Laufe des Spiels werden Sie erfahren, was es mit alledem auf sich hat. Sie werden weitere schräge Gestalten treffen, die von der Katastrophe angezogen wurden und ab und an mit Ihren Kollegen zusammenarbeiten. Rein spielerisch wirkt *The Evil Within* wie ein klassisches Third-Person-Actionspiel – mit Kreismenü für Inventar und Waffen, Schnellwahl von Items per Digipad, Medipacks und Über-die-Schulter-Kamera beim Zielen. Der Titel erscheint fast wie eine aufs Nötigste reduzierte Neuerfindung von *Resident Evil 4*. An den Genre-


Japan-Horror: Diese Kreatur erinnert an eine Mischung aus Spinne und *Silent Hill*-Monster. Sie wirkt fremd und ist herrlich unnatürlich animiert. Ein toller Moment und das Finale der uns gezeigten Demo.


Albtraumkreaturen: Normale Menschen sind es nicht, die Ihnen auflauern. Die Kreaturen sind deformiert, ihre Augen leuchten weiß. Doch was genau dahinter steckt, wollte man noch nicht verraten.



MYSTERIÖSER SCHAUPLATZ

Die Spielwelt von *The Evil Within* ist eines der großen Geheimnisse im Spiel. Was hat es mit dem zerborstenen Irrenhaus auf sich? Wieso erkundet Sebastian im Spielverlauf auch primitiv wirkende Dörfer? Die Entwickler wollten darauf noch keine Antwort geben, erklärten uns aber das grundlegende Design der Spielwelt. Die Handlung von *The Evil Within* findet in der Gegenwart und in der westlichen Welt statt. Allerdings lässt sich diese Welt nicht auf einen Ort oder eine Zeit festlegen. So finden sich im Spiel Objekte aus allen möglichen Jahrzehnten und Umgebungen, die normalerweise nicht zusammenpassen. Diese vertrauten Elemente, die jedoch im Widerspruch zueinander stehen, sollen das Unbehagen des Spielers ganz subtil fördern. Schon der Anblick der Spielwelt soll das Gefühl erzeugen: „Hier stimmt irgendetwas nicht!"

Klassiker müssen wir nicht nur wegen des Kettensägenmanns zum Spielbeginn denken, auch in einer weiteren Szene, später in der Story, gibt es starke Parallelen. Da findet sich Sebastian nämlich in einem altertümlichen Landhaus wieder, wo er auf jede Menge Items stößt, einige deformierte Grusel-Gestalten überwältigt und recht bald eine beunruhigende Feststellung macht: Ein ganzer Mob irrer, zombieartiger Gestalten stürmt auf das Haus zu und versucht, ihn kaltzumachen. Das erinnert stark an das Dorf in *Resi 4*, spielt sich aber etwas anders. Sebastian nutzt nämlich im Spielverlauf immer wieder diverse Fallen. Im uns gezeigten Beispiel verteilt er Nagel-Minen unter Türen und Fenstern, um die erste Welle der Angreifer fernzuhalten. Danach flieht er in einen Keller-Korridor, in dem dann plötzlich ganz Seltsames vor sich geht.

Eine Prise Asia-Horror

Das Bild beginnt zu flackern, am Ende des Korridors bildet sich eine Flutwelle aus Blut und als Sebastian von ihr überrollt wird, findet er sich plötzlich in einem Klinik-Flur wieder. Was zum Teufel geht da vor?! Nun erinnert *The Evil Within* mehr an die *Silent Hill*-Reihe. Jetzt sind es der merkwürdige Schauplatz, der spontane Wechsel zwischen verschiedenen Welten und das bizarre Gegner-Design, die den Grusel der Szene ausmachen. Während wir bislang nämlich eher menschenähnliche, zombieartige Gegner zu Gesicht bekamen, stolpert Sebastian in der Klinik über einige aufeinander getürmte Leichen, die plötzlich in einer Blutfontäne explodieren. Daraus erhebt sich eine bizarre Albtraumkreatur – eine Art Spinne, die sich aus allerlei menschlichen Gliedmaßen zusammensetzt, mit langen Haaren und fiesen Klauen. Das Vieh kommt langsam auf Sebastian zugekrochen und springt ihn dann überraschend flink an. An dieser Stelle endete die Präsentation von *The Evil Within* und hinterließ uns voller Neugier und Erleichterung. So abgedroschen eine Horror-Irrenanstalt als Schauplatz ist, so elegant inszeniert Mikami die Sache doch. Und die Inszenierung ist es, die uns wirklich beeindruckt hat. Die reduzierte Optik und Soundkulisse lassen den Horror wirken und sorgen dafür, dass man sich nie wirklich sicher fühlt. Hoffentlich bleibt die Story im Spielverlauf verständlich und nachvollziehbar. Dann stehen die Chancen gut, dass uns hier ein packendes Horrorspiel der alten Schule erwartet! ❑



Starke Engine: Die Entwickler nutzen die idTech5-Engine, die auch im Shooter *Rage* genutzt wurde. Sie wurde allerdings besonders in Sachen Beleuchtung stark angepasst.

„Klassischer Survival Horror, auf das Nötigste reduziert!"

Sebastian Stange



Auch wenn die zwei Demo-Abschnitte noch vieles offen lassen, bin ich doch angetan von *The Evil Within*. Ich mag den reduzierten Look, die feine Atmosphäre und die Szenarien. Und ich mag die unaufgeregte Art und Weise, mit der das Spiel inszeniert ist. Das lässt Ihnen Zeit, die bizarren Szenen auf sich wirken zu lassen. Und ich mag die cineastische Inszenierung. Immer wieder gab es kreative Kamerafahrten und beim Betrachten des Gameplays fiel mir auf, dass *The Evil Within* im Kinoformat läuft – es gibt also auch auf 16:9-Bildschirmen schwarze Balken über und unter dem Bild. Es ist höchst spannend, was das Entwicklerteam da zusammenbraut. Ich traue den Jungs wirklich viel zu. Hoffen wir das Beste!

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Tango Gameworks
PUBLISHER: Bethesda
TERMIN: 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

Richtige Screenshots gibt es nicht, diese Konzeptgrafik zeigt aber, welchen Look das Team anstrebt.

Call of Duty: Ghosts

Von: Sebastian Stange

Neue Engine, neue Story und neues Setting: Der Ego-Shooter-Reihe wird eine Generalüberholung verpasst.

Dass am Ende eines jeden Jahres ein neues *Call of Duty* erscheint, ist eine der großen Traditionen in der Spielewelt. Seit Teil 2 Ende 2005 erschien, folgte jährlich ein neuer Teil und zum Ärger vieler PC-Spieler entwickelte sich die Technik der Reihe dabei nur zaghaft weiter. Der letzte Teil, *Black Ops 2*, lief dann selbst auf PCs mit Onboard-Grafik richtig gut. Mit *Call of Duty: Ghosts* setzt Entwickler Infinity Ward aber nun zum nächsten Evolutionssprung für die Reihe an: Es gibt ein neues Szenario, brandneue Gameplay-Elemente und eine moderne Grafik-Engine, die endlich auch Gaming-PCs richtig fordern dürfte.

Guerilla-Kampf mit Schäferhund

Die Story von *Ghosts* handelt wenige Jahre in der Zukunft. Ein nicht näher beschriebenes Ereignis – Terroranschlag? Naturkatastrophe? Krieg? – beendet den Supermacht-Status der USA. Und natürlich gilt es, fiese Aggressoren zu bekämpfen. Dabei trifft der Spielheld auf die Ghosts, eine kleine Truppe von Elite-Kämpfern, die mit Guerilla-Taktiken vorgehen. Im Spielverlauf wird man Teil der Ghosts und lernt die schräge Truppe näher kennen. Jedes Teammitglied wird einen eigenen Charakter haben und eine eigene Art, zu kämpfen und mit dem Spieler zu interagieren. Und einer der Ghosts ist ganz furcht-



Am Beispiel dieses schicken Dschungel-Levels wurde uns die neue Grafik-Engine präsentiert.



Für das Design Ihres tierischen Teamkameraden wurde ein echter Hund gefilmt und gescannt.

RUNDE SACHE

Mit einer neuen, aus der Welt der Animationsfilme stammenden, Tessellation-Technik sorgt die neue Engine für runde Kanten.

▼ Hier sehen Sie ein Waffenmodell in seiner rohen Form. Die rot markierten Polygonkanten werden mit einer Technik namens Subdivision Surfaces, kurz Sub-D, dynamisch verändert. In diesem Beispiel ist Sub-D allerdings ausgeschaltet. Deshalb fallen einige sehr kantige Elemente auf, besonders bei der Zielvorrichtung der Waffe.



▲ Bei aktiviertem Sub-D sorgt ein spezieller Tessellation-Algorithmus dafür, dass die Anzahl der Polygone an den entsprechenden Stellen dramatisch erhöht wird, was für weiche Rundungen sorgt. Das alles geschieht ganz automatisch, sobald die Kamera nah genug an ein entsprechendes Objekt fährt. Die Sub-D-Technik wurde übrigens vom Trickfilmstudio Pixar erfunden und bislang vor allem für Render-Animationsfilme genutzt. Seinen Weg in die neue Engine fand Sub-D, weil das Entwicklerteam einige Special-Effects-Profis aus der Filmbranche an Bord holte.

bar behaart, denn es handelt sich um einen Deutschen Schäferhund, der in manchem Spezialauftrag eine wichtige Rolle spielen wird. Im Missionsverlauf besuchen Sie in gewohnter Serien-Tradition allerlei spektakuläre Schauplätze. Ein Teaser-Trailer, der uns im Rahmen eines Activision-Events vorgeführt wurde, zeigt Tag- und Nacht-Einsätze, weitläufige Areale, spektakuläre Hochhaus-Schluchten und eine durchweg schicke Grafik. Mit seiner neuen Engine ist *Call of Duty* endlich wieder richtig modern!

Endlich moderne Grafik

Das Erscheinen der neuen Konsolen von Sony und Microsoft Ende des Jahres wurde von Infinity Ward als Anlass genommen, eine komplett neue Engine für die *Call of Duty*-Reihe zu entwickeln – mit dramatisch verbesserten Polygonmodellen, realistischen Charakteren und moderner Beleuchtung. Anhand eines schicken Dschungel-Levels wurden uns schmucke Effekte wie volumetrischer Nebel hinter einem Wasserfall, diverse Tessellation-Modi oder ein dezenter Iris-Effekt vorgeführt, der das Anpassen der Augen an helle oder dunkle Lichtverhältnisse simuliert. Alles in allem erscheint die neue Engine absolut modern und schick, sie wirkt jedoch nicht revolutionär auf uns, sondern eher als zeitgemäße Evolution. Bemerkenswert empfanden wir, dass die Engine den speziellen Look der Spielereihe nicht verfälscht. Auf einen Blick ist uns klar: Das ist ein *Call of Duty*! Als positiv empfanden wir obendrein, dass die Entwickler auf ein übertriebenes Effekt-Gewitter verzichten und eher auf einen natürlichen Look setzen. Und wo wir schon von Evolution sprechen – es gibt auch einige Gameplay-Neuerungen. So ist es jetzt möglich, wie bei *Mirror's Edge* aus dem Sprint über Hindernisse zu springen oder in Deckung zu rutschen. Außerdem können sich Spielfiguren nun seitlich aus der Deckung lehnen. Auch im Mehrspielermodus gibt es Innovationen. So können Spieler erstmals das Aussehen ihrer Multiplayer-Charaktere detailliert anpassen. Außerdem wurden dynamische Schlachtfelder eingebaut, auf denen es zu Erdbeben oder Überschwemmungen kommen kann. Obendrein können Spieler darin Tore öffnen oder Fallen auslösen.

Gewohnt explosives Spektakel

Am Ende der uns gezeigten Engine-Präsentation folgte eine kurze Unterwasser-Gameplay-Szene. Die wirkt grafisch wirklich beeindruckend. Das Riff, durch das die Spielfigur mit ihrem Partner taucht, steckt voller Farben und Details, KI-gesteuerte Fischschwärme und wogende Seetang-Wälder sorgen für einen natürlichen Look und das vom Wellengang gebrochene Sonnenlicht beleuchtet die Szene richtig malerisch. Als das Soldatenduo dann kurze Zeit später ein Schiff mittels Fernsteuer-Torpedo sprengt, wird *Ghosts* zum klassischen *Call of Duty*: Die Hölle bricht los! Der versunkene Leuchtturm, in dem sich das Duo vor den Sonarwellen des Zielboots verbarg, wird von der Druckwelle der Explosion zerstört und reißt die Spielfigur zum Meeresgrund. Dort wird sie von Trümmern begraben und verliert obendrein ihre Sauerstoffzufuhr. In letzter Sekunde eilt ihr Kamerad zur Rettung. Doch für eine Atempause bleibt keine Zeit: Ein Hubschrauber stürzt neben dem Duo auf den Meeresgrund. Ein Blick nach oben offenbart einen Trümmerregen, der vom zerstören Schiff auf die beiden niedergeht. Und gerade, als die Flucht gelungen scheint, wird dem Spieler der Weg von einer Gruppe gegnerischer Taucher abgeschnitten. Sie sehen also: *Call of Duty: Ghosts* bleibt trotz aller Neuerungen ein ganz klassisches *Call of Duty*. ❑

„Endlich eine moderne Grafik – und eine wirklich hübsche obendrein!" *Sebastian Stange*



Ich könnte jetzt ganz gehässig sein und drüber lästern, dass die *Call of Duty*-Entwickler nach vielen Jahren endlich Tessellation und Co. entdeckt haben. Aber damit würde ich ihnen irgendwie unrecht tun. Denn die Spielereihe ist eben auf der Konsole zu Hause und daher ist mir klar, dass der nächste Grafiksprung erst mit der neuen Konsolengeneration kommen konnte. Ich bin vielmehr froh, dass die neue Technik wirklich modern aussieht und dass die uns gezeigten Szenarien durchweg mitreißend und beeindruckend wirken. Noch viel mehr freut mich, dass die schöne Grafik nicht mit zu viel Motion-Blur und Bloom-Beleuchtung versaut wird. Man kann die neue Grafikpracht also ungestört genießen. Ansonsten scheint in Sachen Gameplay trotz dezenter Neuerungen vieles beim Alten zu bleiben: spektakuläre Action, reißerische Inszenierung und abwechslungsreiche Szenarien. Dieses Erfolgsrezept werden die Entwickler garantiert nicht ändern!

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Activision
ENTWICKLER: Infinity Ward
TERMIN: 5. November 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Hauptcharakter William Carter ist Ex-CIA-Agent, den Rest des Squads können Sie individualisieren.

The Bureau: XCOM Declassified

Von: Sascha Lohmüller

Lang war's still um den *XCOM*-Shooter – jetzt gibt es sogar Anspieleindrücke.

Wir schreiben das Jahr 1962, der Kalte Krieg ist in vollem Gange, die Welt schlitterte gerade eben aufgrund der Krise in der Schweinebucht an einem Atomkrieg vorbei. Die allgegenwärtige Angst vor den Sowjets lässt Präsident John F. Kennedy eine neue Geheimorganisation ins Leben rufen: die XCOM-Behörde. Deren ursprünglicher Auftrag: Beweise für eine sowjetische Untergrund-Invasion finden. Schnell wird den Agenten jedoch klar, dass es gar nicht die Russen sind, die die USA unterwandern, sondern außerirdische Invasoren. Hier steigen Sie ins Spiel ein.

Büroalltag

Sie verkörpern den Ex-CIA-Agenten William Carter, seines Zeichens Leiter eines XCOM-Einsatzteams. Wie bei der Serie üblich, dient die heimische Basis als Ausgangspunkt für alle Operationen. Kleiner Wermutstropfen: Sie dürfen das namensgebende „Bureau" nicht selbst ausbauen. Sie verpflichten lediglich Agentennachschub, statten diesen aus und stürzen sich dann in die Missionen. Die Forschungseinrichtung verrichtet ihre Arbeit von selbst, das Spiel gibt also vor, welche Technik zu welchem Zeitpunkt zur Verfügung steht. Das Herzstück der Basis ist daher das Ops-Center. Dort wählen Sie auf einer Nordamerika-Karte zwischen Haupt- und Nebenmissionen. Letztere dienen hauptsächlich dazu, Ihren Agenten etwas Bonus-XP zu beschaffen.

In den Missionen selbst befehligen Sie ein Squad aus insgesamt drei Team-Mitgliedern. *XCOM*-typisch werden die Charaktere dabei



Geht einer der Agenten zu Boden, können Sie ihn stabilisieren, bevor er stirbt – bei erfahrenen Agenten sehr wichtig.



Die Farbpalette des Spiels fängt das 60er-Jahre-Flair sehr gut ein, auch wenn die Grafik an sich keine Bäume ausreißt.

▼▶ Die aus der Serie bekannten und fast schon ikonischen Insektoiden sind natürlich auch in *The Bureau* wieder mit von der Partie. Sie dienen als Handlanger und Kanonenfutter für die eigentlichen Invasoren, eine Alienrasse namens Outsider.



in mehrere Klassen eingeteilt: Engineer, Recon, Support und Commando. Jede der Klassen verfügt über andere Spezialfähigkeiten und Vorteile. Der Engineer etwa legt Minen und stellt Geschütztürme auf und der Commando kann Gegner mit einer Art Energiewelle aus der Deckung fegen. Carter selbst gehört keiner der Klassen an und kann mithilfe eines recht simpel aufgebauten Talentbaums an seine eigenen Anforderungen angepasst werden.

Die Gefechte laufen anders als beim Strategie-Vorbild in Echtzeit ab. Genretypisch und wenig innovativ huschen Sie von Deckung zu Deckung und schießen in bester Third-Person-Manier die Aliens aus ihren Weltall-Socken – der Shooter-Part funktioniert, lässt sich gut steuern und macht Laune. Weil aber *XCOM* draufsteht, muss natürlich auch eine Prise Taktik geboten werden. Die finden Sie in Form des sogenannten „Battle Modes". Auf Knopfdruck schaltet das Spiel in eine Super-Zeitlupe um und ermöglicht es Ihnen, über ein Kreismenü Befehle zu erteilen. So schicken Sie die Team-Kameraden an neue Positionen, weisen ihnen bestimmte Ziele zu oder nutzen ihre Spezialfähigkeiten, und gerade die entscheiden oft über Sieg und Niederlage.

Vor allem wenn Sie gegen größere Gegner wie den Tech Commander, der Geschütztürme und Deckungsschilde herbeiruft, oder den schwer gepanzerten Muton antreten, ist ein gutes Zusammenspiel Ihrer Agenten sehr wichtig. Allerdings empfanden wir, dass *The Bureau* auf dem normalen Schwierigkeitsgrad – gerade für *XCOM*-Verhältnisse – noch etwas zu leicht ausfiel.

Schaffen es die Gegner dann doch einmal, einen Ihrer Agenten niederzuschießen, haben Sie die Möglichkeit, ihn zu stabilisieren. Er nimmt dann für den Rest der Mission zwar nicht mehr an den Kämpfen teil, wird aber ins Lazarett verfrachtet. Läuft der Stabilisierungs-Timer ab, ist der Agent permanent tot – sehr gut, ohne Perma-Death hätte bei *XCOM* sonst etwas gefehlt. Wie also schon in den Strategie-Spielen ist es von Vorteil, möglichst bedacht und taktisch vorzugehen, statt blind vorzupreschen. Denn gerade wenn Sie den betroffenen Agenten mühsam hochgelevelt haben, wiegt ein solcher Verlust schwer. Zusätzlich zum XP-System lassen sich Ihre Agenten natürlich auch wieder individualisieren. Sie bestimmen deren Aussehen, die Bewaffnung und ihren Rucksack. Rucksack? Ja, richtig gelesen. Rucksäcke sind der einzige Ausrüstungsslot, über den Ihre Agenten verfügen, und werden entweder erforscht oder eingesammelt. Im Grunde bringen die futuristischen Umhängetaschen aber lediglich passive Buffs mit sich – nett, aber nicht weltbewegend. ❑



Im Battle Mode erteilen Sie Ihren Kameraden Befehle und nutzen aktive Fähigkeiten der Agenten.

„Erfreulich taktisch, erstaunlich ausgereift und sehr unterhaltsam"

Sascha Lohmüller



Ich habe ehrlich gesagt nicht sonderlich viel erwartet, nachdem *The Bureau* jetzt dann doch recht plötzlich „neu" angekündigt wurde, und war daher positiv überrascht. *XCOM Declassified* spielt sich rund und erfreulich taktisch, wenn auch auf „Normal" etwas zu leicht. An Steuerung und Schwierigkeitsgrad arbeiten die Entwickler aktuell aber noch. Das 60er-Jahre-Setting wird gut umgesetzt und auch einige *XCOM*-Kernelemente sind nach wie vor im Spiel, etwa das Deckungssystem, der taktische Anspruch mit den ganzen Skills und Klassen oder die (USA-) Karte mit den Missionen. Schade finde ich nur, dass man das Hauptquartier nicht ausbauen und die Forschung nicht selbst bestimmen kann.

GENRE: Action
PUBLISHER: 2K Games
ENTWICKLER: 2K Marin
TERMIN: 23. August 2013

EINDRUCK **GUT**

Company of Heroes 2

Grafisch gehört *Company of Heroes 2* ohne Zweifel zu den schönsten Echtzeitstrategiespielen bis dato.

Von: Matti Sandqvist

Was taugt die Kampagne, wie gut wird der Mehrspielermodus? Wir geben Antwort!

Erst vor vier Monaten nahmen wir den Mehrspielerpart von *Company of Heroes 2* unter die Lupe. Seitdem ist aber viel um die Echtzeitstrategiehoffnung aus dem Hause Relic geschehen. Das kanadische Entwicklerstudio musste nach der THQ-Insolvenz nicht nur einen neuen Publisher finden und den Erscheinungstermin nach hinten verschieben, sondern vor allem die nötige Balance für die Multiplayer-Gefechte und die Kampagne in akribischer Kleinarbeit austüfteln. Damit die sehr unterschiedlichen Einheiten der beiden spielbaren Fraktionen unter fairen Bedingungen aufeinandertreffen können, durften seit April Tausende Spieler an der Closed-Beta teilnehmen und unzählige Online-Schlachten zwischen der Roten Armee und der deutschen Wehrmacht schlagen. Wir hatten neben diesen Gefechten nun die Gelegenheit, die Einzelspielerkampagne in London anzuspielen und zudem das dritte Standbein von *Company of Heroes 2* – den Theatre-of-War-Modus – auszuprobieren.

Wir sind die smarten!

Die Kampagne versetzt uns in das trostlose Sibirien des Jahres 1952. Unser Alter Ego, der Ex-Sowjet-Offizier Isakovich, befindet sich in einer kargen Gefängniszelle und bekommt Besuch von seinem ehemaligen Vorgesetzten. Die beiden scheinen sich nicht nur gut zu verstehen, sondern haben offensicht-



Eine Panzerabwehrkanone ist günstig und kann sich gegen mehrere Tanks behaupten.



In den Wintergefechten sollten Sie überall Feuerstellen errichten. Sonst verlieren Sie Ihre Soldaten während eines Blizzards.

INFORMATIONSÜBERFLUT

Die Schlachten mögen auf den ersten Blick etwas chaotisch wirken – alleine das Nutzerinterface wirkt etwas überfrachtet. Doch alles auf dem Bildschirm ergibt nach kurzer Eingewöhnungszeit Sinn. Wir erklären Ihnen die wichtigsten Features.

DECKUNG
Wie im Vorgänger sollte man Infanterie-Einheiten vor Feindbeschuss schützen. Dafür eignen sich zum Beispiel Gebäude hervorragend.

TICKETS
In den Mehrspielerschlachten gewinnt die Seite, die dem Gegner zuerst eine gewisse Anzahl Tickets abgeluchst hat. Siegespunkte verliert man, wenn man weniger besondere Sektoren hält.

TRUESIGHT
Rauchgranaten oder auch Explosionen sorgen dafür, dass die Sichtweite der Einheiten stark eingeschränkt wird. Man sollte immer daran denken, dass sich hinter einer Rauchfassade Feinde verstecken könnten.

DIE COMMANDER
In Teil 2 wird es keinen Spezialfähigkeitenbaum mit Artillerieschlägen und anderen Talenten geben. Stattdessen suchen Sie vor jeder Schlacht einen Commander aus, der eine bestimmte Fertigkeitenliste hat.

RESSOURCEN
In *CoH 2* gibt es drei Arten von Rohstoffen, die man im Unterschied zum Vorgänger in allen Sektoren ernten kann.

SPEZIALFERTIGKEITEN
Fast alle Truppentypen können neben Befehlen wie „Angreifen!" oder „Stop!" auch spezielle Order ausführen. Panzer können etwa rückwärts fahren oder Rauchgranaten verschießen. Die Sowjetinfanterie kann dagegen mit Molotowcocktails feindliche Fahrzeuge ausschalten.

lich großen Respekt voreinander. Doch warum unser ehemaliger Kompaniechef auf der Karriereleiter aufgestiegen ist und wir nun in einem Gulag unser Dasein fristen, sollen wir rückblickend innerhalb der etwa 15 Stunden langen Kampagne erfahren.

Die erste Mission katapultiert uns in die vielleicht berühmteste und grausamste Schlacht des Zweiten Weltkriegs – nach Stalingrad. Nach einer anfänglich gelungenen Offensive hält die deutsche Wehrmacht einen Brückenkopf am Volga-Ufer. Die Sowjets leisten überall in der Stadt verbitterten Widerstand; verheizen geradezu ihre Truppen und lassen sie mit herben Verlusten gegen die MG-42-Stellungen der Deutschen anstürmen. Wir wollen aber mit unseren Soldaten intelligenter vorgehen und lernen deshalb das Einmaleins des Flankenangriffs. Mit nur zwei Einheiten umgehen wir die gut ausgerüsteten Wehrmachtsverbände, nutzen kaputte Mauern und zerstörte Häuser als Deckung und kommen nah genug an die Maschinengewehre heran, sodass wir dem Horror mit der Spezialfähigkeit der russischen Schocktruppen – einem Granatenangriff – ein Ende bereiten.

Gute Lernkurve

Die darauf folgenden Missionen spielen mal während der ersten Monate von Operation Barbarossa – also im Sommer des Jahres 1941 –, mal aber auch nach dem Rückzug der deutschen Truppen vor Moskau. Die Kampagne soll uns bis zur Erstürmung Berlins führen – vielleicht dürfen wir am Ende die Sowjet-Fahne über dem Reichstag aufhängen.

Innerhalb der ersten Aufträge wird uns beigebracht, wie wir mit Ingenieuren Minenfelder anlegen, erfahrene Truppen durch Rekruten verstärken und wie wir Flammenwerfer gegen in Gebäuden verschanzte Soldaten einsetzen. Positiv: Erst nach ungefähr zwei



In den Nachtmissionen erhellen Explosionen die Umgebung und erhöhen so die Sichtweite der Einheiten.

Im Theatre-of-War-Modus stehen Ihnen drei unterschiedliche Missionstypen zur Verfügung.

INTERVIEW MIT JASON LEE

„Wir wollen am Spielprinzip nichts verändern."

PC Games: Was ist Ihre Hauptaufgabe bei der Entwicklung von *Company of Heroes 2*?
Lee: Ich kümmere mich um die Kernsysteme im Spiel, sozusagen um alles, was die Grundregeln betrifft. Ich optimiere etwa Wirtschaftskreisläufe oder beschäftige mich mit den Spezialfähigkeiten der Einheiten und ihren Einwirkungen auf das gesamte Spiel.

PC Games: Was ist der größte Unterschied zwischen Teil 1 und 2?
Lee: Wir wollten am Grundprinzip von *Company of Heroes* nichts verändern, sondern das Spiel an vielen Stellen optimieren – etwa was die maximale Anzahl der Einheiten angeht oder wie das Wirtschaftssystem insgesamt funktioniert. Wir haben auch viel Arbeit in kleinere Baustellen gesteckt. Zum Beispiel kann die Infanterie nun über Zäune klettern. Obwohl das nicht unbedingt nach viel klingt, eröffnet das viele neue taktische Möglichkeiten.

PC Games: *Company of Heroes* hatte ein paar Schwierigkeiten mit der KI der eigenen Einheiten. Verhalten sich die Truppen dieses Mal intelligenter?
Lee: Natürlich verbessern wir konstant die KI während der Entwicklung, trotzdem gibt es in der Hinsicht noch viel zu tun. Außerdem möchten wir, dass bestimmte Einheiten wie etwa Panzer sich wie echte, schwerfällige Fahrzeuge anfühlen und sich daher auch so bewegen. Das mag vielleicht den Eindruck erwecken, dass die KI verbesserungswürdig wäre, aber in den meisten Fällen ist alles so gewollt, wie es ist.

PC Games: Ihre neue Engine könnte bestimmt auch mehr Einheiten auf den Schlachtfeldern darstellen. Warum lassen Sie die Gefechte in einem eher kleinen Maßstab laufen?
Lee: Zum einen wollen wir auch Leuten, die keinen High-End-PC zu Hause haben, ermöglichen, *Company of Heroes 2* so zu erleben, wie wir es uns vorstellen. Zum anderen geht es im Spiel vielmehr um taktische Gefechte als um riesige Schlachten. Jede Einheit ist wichtig und kann mit ihren Spezialfähigkeiten ein Gefecht zu deinem Gunsten entscheiden. Außerdem wollen wir die Story der Kampagne aus der Sicht kleiner Gruppen von Soldaten erzählen, damit die Handlung persönlicher rüberkommt.


Jason Lee ist Game Designer bei Relic.

PC Games: Haben Sie über andere Mehrspielermodi wie etwa Schlachten ohne Eroberungspunkte nachgedacht?
Lee: Ja, haben wir. Zurzeit untersuchen wir zum Beispiel, ob wir größere Schlachten realisieren können.

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch!

Stunden Spielzeit müssen Sie die gelernten Manöver gekonnt in passenden Situationen einsetzen. Da so gut wie jede Einheit eigene Spezialfähigkeiten hat, werden Sie noch über die ganze Kampagne neue Taktiken kennenlernen. Zum Beispiel können Sie den Rückwärtsgang von Panzern einsetzen, um die Überlebenschancen eines solchen Kolosses bei einer Evakuierung zu erhöhen. Sie können auch Ihren Schocktruppen Maschinenpistolen geben, damit sie in Nahkämpfen bessere Karten haben. Oder Sie statten Ihr Hauptquartier mit einer Krankenstation aus, damit angeschlagene Einheiten in der Basis wieder auf Vordermann gebracht werden.

Insgesamt haben die Sowjets zwar deutlich weniger Spezialfähigkeiten im Vergleich zu den Einheiten der Wehrmacht – die Rote Armee setzt in diesem Spiel lieber auf Masse statt Klasse. Doch für Genreverhältnisse ist *Company of Heroes 2* auch in der Sowjet-Kampagne mikromanagementlastig – sogar mehr als *Starcraft 2*. Obendrein müssen Sie in Teil 2 auf die Wetterverhältnisse achten und stets daran denken, dass Sie auf der Übersichtskarte nur das sehen, was Ihre Truppen tatsächlich im Blickfeld haben. Wenn etwa ein Panzer explodiert und eine große Rauchwolke hinterlässt, werden alle Feinde hinter dem Dunstschleier für eine kurze Zeit unsichtbar. Ebenso müssen Sie in den Winterschlachten schon im Vorfeld überlegen, wo Ihre Ingenieure Feuerstellen errichten, damit Ihre Soldaten während eines Blizzards nicht den Kältetod sterben.

Theater des Krieges

Wer keine Lust auf die voraussichtlich klischeehafte Story hat, der kann sich nicht nur in den bereits zurzeit der Closed-Beta-Phase gut ausbalancierten Mehrspielergefechten austoben, sondern auch mit dem Theatre-of-War-Modus beschäftigen. Hier können Sie im Gegensatz zur Kampagne auch aufseiten der Deutschen kämpfen und erledigen etwa Spezialaufträge an der gesamten Ostfront von 1941 bis 1945. Zum Beispiel müssen Sie eine bestimmte Anzahl von Angreiferwellen zurückschlagen oder nur mit einer Handvoll Truppen Gebiete erobern oder halten. Zudem können Sie in diesem Modus größere Schlachten mit einem Koop-Partner gegen die KI schlagen oder auch alleine kleinere Kämpfe gegen den Computer bestreiten. Den Kriegsverlauf können Sie aber nicht beeinflussen, *Company of Heroes 2* hält sich stets an die Geschichtsbücher. Doch sobald Sie eine gewisse Anzahl an Gefechten erfolgreich abschließen, schreitet die Zeit voran und neue Truppentypen und Waffen werden in den Gefechten verfügbar. Außerdem verdienen Sie in diesem Modus wie in der Kampagne und dem Mehrspielerpart Erfahrungspunkte, die Sie etwa für neue Tarnmuster für Ihr Vehikel oder Kampfboni ausgeben können. Oder auch für die Commander, die etwa gezielte Luft- und Artillerieschläge in den Schlachten freischalten.


Die Stalin-Orgeln sind zwar eher als Artillerie-Unterstützung gedacht, können sich aber auch gegen angreifende Panzer wehren.

„Bis auf die Story scheint Relic alles richtig zu machen!"


Matti Sandqvist

Dass *Company of Heroes 1* bereits sieben Jahre auf dem Buckel hat, sieht man dem Spiel heute kaum an. Der Nachfolger sieht noch spektakulärer aus, vor allem wegen der vielen Raucheffekte und Explosionen. Was die Einzelspielerkampagne angeht, sind die Missionen abwechslungsreich und dienen zudem als eine gute Übung für den Mehrspielermodus. Die Story hat mich aber komplett kaltgelassen; die Geschichte eines einzelnen Zweite-Weltkrieg-Soldaten habe ich gefühlt schon hundert Mal nachgespielt. Da *CoH 2* spielerisch aufgrund seiner Komplexität richtig Laune macht, ist mir das aber ziemlich egal. Mir ist es viel wichtiger, dass die Multiplayer-Schlachten gut ausbalanciert sind – und das ist hier der Fall!

GENRE: Echtzeitstrategie
ENTWICKLER: Relic
PUBLISHER: Sega / Koch Media
TERMIN: 25. Juni 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

PREISWERT + KOMPETENT

3000 mal in Europa

expert





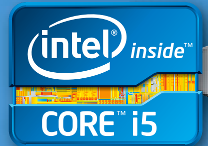


Notebook mit Touchscreen Aspire V5-571PG-53334G75Mass

- Super Slim-Design
- DVD Multiformatbrenner mit Double Layer
- 1x USB 3.0, 2x USB 2.0, HDMI-Anschluss
- Bluetooth® 4.0
- Windows 8 (64-Bit)

Art.Nr.: 17045152033

- HD Multi-Touch Display
- Intel® Core™ i5-3337U Prozessor der dritten Generation (bis zu 2.70 GHz mit Intel® Turbo-Boost 2.0, 3 MB Intel® Smart-Cache)
- NVIDIA GeForce 710M mit 1 GB DDR3 VRAM
- 4 GB Arbeitsspeicher
- 750 GB Festplatte



599.-

GLÜCKWUNSCH ZUR 250. AUSGABE!



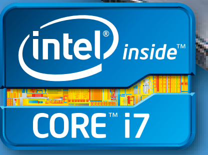
acer

Notebook V3-771G-7363161TMaii

- DVD-Multiformatbrenner
- 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, HDMI-Anschluss
- Windows 8 (64-Bit)

Art.Nr.: 17045155033

- Intel® Core™ i7-3632 QM Prozessor der dritten Generation (bis zu 3,20 GHz mit Intel® Turbo-Boost 2.0, 6 MB Intel® Smart-Cache)
- NVIDIA GeForce 710M mit 2 GB DDR3 VRAM
- 16 GB Arbeitsspeicher
- 1000 GB Festplatte



799.-



In den Koop-Missionen ist man als Sam Fisher oder Briggs unterwegs. Falls ein Partner fehlt, übernimmt die KI einen der Agenten.

Splinter Cell: Blacklist

Von: Matti Sandqvist

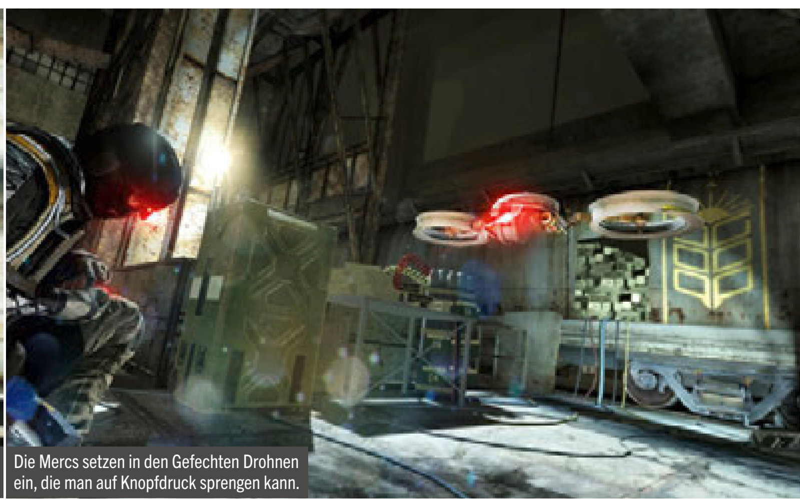
Agenten sterben einsam? Von wegen: Blacklist macht in den Mehrspielermodi richtig Laune.

Die frohe Botschaft, dass sich *Splinter Cell: Blacklist* trotz aller Befürchtungen innerhalb der Missionen doch sehr ähnlich wie sein Vorgänger *Conviction* spielt, konnten wir bereits vor vier Monaten kundtun. Nun waren wir bei den Machern in Toronto zu Besuch und haben den Mehrspielerpart von *Blacklist* ausgiebig gespielt. Und auch hier gilt: Das Team um Jade Raymond (*Assassin's Creed 1* und *2*) will die Serienfans zufriedenstellen und deshalb Multiplayer-Modi bieten, die gewohnt taktisch herausfordernd ausfallen. Das gilt sowohl für die 14 Koop-Missionen als auch für den Versus-Modus Spies vs. Mercs.

Spiel es noch einmal, Sam!

Die Gefechte zwischen den Agenten und Söldnern kennen und schätzen *Splinter Cell*-Veteranen bereits seit dem Erscheinen von *Pandora Tomorrow* (2004). Im sechsten Teil wird es diesen asymmetrischen Mehrspielermodus in zwei Varianten geben. Einmal als Classic-Version und zum anderen in einer überarbeiteten Blacklist-Fassung. In der neuen Version spielen statt zwei Agenten gegen zwei Söldner jeweils vier Spieler auf beiden Seiten. Im Unterschied zur Klassik-Variante dürfen die Agenten hier auch Schusswaffen einsetzen, wodurch die Gefechte insgesamt etwas actionlastiger ausfallen. Zudem können Sie im Blacklist-Modus Ihre Klasse und Ausrüstung selbst aussuchen und im Laufe des Spiels auch mit Erfahrungspunkten verbessern. Sonst bleiben die Spielregeln in den Modi


Die Agenten müssen bis zu drei Computer innerhalb von acht Minuten hacken, damit sie gewinnen.


Die Mercs setzen in den Gefechten Drohnen ein, die man auf Knopfdruck sprengen kann.

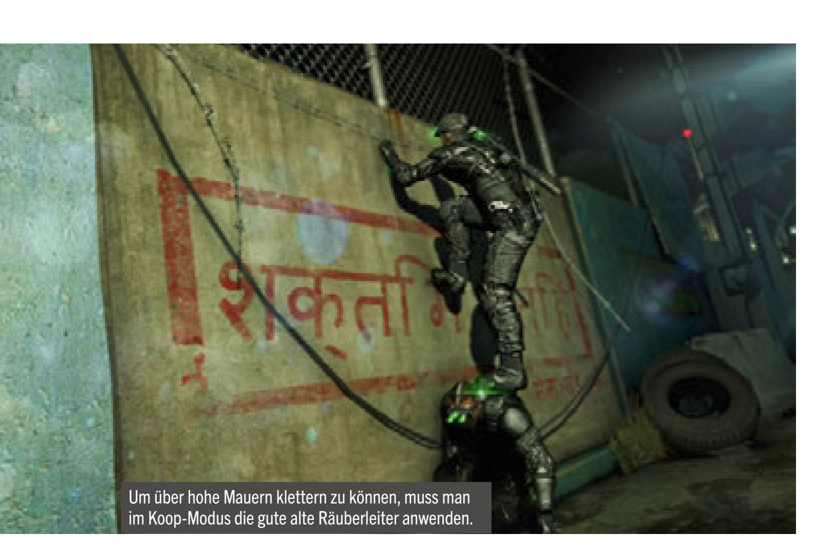

Die Mercs sind zwar besser bewaffnet und stärker gepanzert, aber steuern sich aus der Ego-Perspektive gemächlicher als die Agenten.

gleich: Zwei beziehungsweise vier Spione müssen drei Computer hacken und die Söldner sie daran hindern. Die beiden Parteien unterscheiden sich dabei bereits bei der Steuerung. Als Merc bewegt man sich aus der Ego-Perspektive eher gemächlich durch die recht weitläufigen Karten. Als Agent hat man dagegen dank einer Verfolgeransicht eine bessere Übersicht und man kann sich zudem flinker fortbewegen. Doch Mercs gleichen ihre Trägheit durch geballte Feuerkraft und starke Panzerung aus.

Trotz des asymmetrischen Ansatzes waren die Gefechte bereits in der jetzigen Fassung gut ausbalanciert und machten richtig Laune – vor allem weil es in Mercs vs. Spies auf Teamarbeit und wohlüberlegtes Handeln ankommt. Interessant sind auch die verschiedenen Gadgets, die man anwendet. Sie können als Merc zum Beispiel tödliche Fallen mit Tretminen stellen oder Ihrem Team mit einer Drohne die nötige Übersicht verschaffen. Einzig die Anzahl der Karten ist noch fraglich. Wir konnten vor Ort auf drei Maps spielen, zur endgültigen Menge wollten sich die Entwickler noch nicht äußern.

Zusammen ist man weniger allein

Auch die Koop-Einsätze wird es in zwei Varianten geben. Ein Teil der Missionen findet nur in einem Areal statt, die anderen fallen länger aus und sind in Checkpoints eingeteilt. Alle Aufträge starten von der fliegenden Basis Paladin aus und führen Sie und Ihren Koop-Partner zu Einsatzorten überall auf der Welt – etwa nach Indien oder Estland. In den von uns gespielten Missionen mussten wir feindliche Basen infiltrieren und uns dabei zu großen Teilen unbemerkt an den Wachen vorbeischleichen. Koop-Elemente wie zeitgleiches Ausschalten von Feinden oder die klassische Räuberleiter kamen oft genug zum Einsatz, sodass die Teamarbeit nicht zu kurz kam. Auch der Schwierigkeitsgrad war wegen der intelligent aufgebauten Maps tough, aber nicht unmöglich. ❑


Um über hohe Mauern klettern zu können, muss man im Koop-Modus die gute alte Räuberleiter anwenden.

INTERVIEW MIT **MAXIME BÉLAND**

„Man soll möglichst viele Erfolgsmomente erleben."


Maxime Béland ist der Creative Director von Blacklist.

PC Games: Im sechsten Teil spielt der Mehrspielermodus eine große Rolle. Wie kam es dazu, dass Sie so großen Wert auf die Multiplayer-Gefechte legen?

Béland: Nach dem Erscheinen von *Conviction* vor fünf Jahren haben wir über 80 Tests über das Spiel durchgelesen und analysiert. Dabei kam heraus, dass die Spieler vor allem den Spies-vs.-Mercs-Modus vermissten. Daher konnten wir unsere Entscheidung leicht treffen und bieten den Spielern dieses Mal sowohl die klassischen Versus-Gefechte als auch eine überarbeitete Blacklist-Fassung.

PC Games: Die klassische Variante dürfte eingefleischten Fans ja gut gefallen. Warum bieten Sie noch einen überarbeiteten Modus?

Béland: Die Zwei-gegen-Zwei-Gefechte machen zwar irrsinnig viel Spaß, aber erfordern auch viel Spielgeschick. Wenn nun im Blacklist-Modus vier Spieler auf beiden Seiten antreten, ist man als Anfänger nicht gleich überfordert – man trägt ja statt 50 Prozent nur ein Viertel der Verantwortung für das Team. Deshalb richtet sich der Classic-Modus vor allem an Oldschool-Gamer mit viel Erfahrung. Die Blacklist-Variante ist für Neulinge gedacht.

PC Games: In heutigen Action-Titeln sind Mehrspielermodi mit nur vier beziehungsweise acht Spielern eine echte Seltenheit. Haben Sie während der Entwicklung darüber nachgedacht, eine Spies-vs.-Mercs-Variante mit vielleicht 16 Spielern zu kreieren?

Béland: Mehrspielermodi in Titeln wie *Splinter Cell* sind immer tempogeladen. Wir wollen, dass der Spieler trotzdem möglichst viele Erfolgsmomente erlebt und nicht etwa sofort zu Beginn eines Gefechts von einem unbekannten Sniper ausgeschaltet wird. Wenn wir zu viele Spieler auf den Maps hätten, würden die Kämpfe unpersönlicher werden und recht wahrscheinlich auch chaotisch ausfallen. In Spielen wie *Battlefield* ist das trotz der hohen Spieleranzahl nicht der Fall. Ich glaube aber, dass *Splinter Cell* auch komplexer ist und der Spieler deshalb ein wenig mehr Zeit zum Überlegen braucht.

PC Games: Werden Sie klassische Maps aus den Vorgängern nachträglich herausbringen?

Béland: Ich kann im Moment nur so viel dazu sagen: Wir haben darüber nachgedacht und finden die Idee sehr gut!

PC Games: Wie viele Karten sind für Spies-vs.-Mercs geplant?

Béland: Leider kann ich noch keine genaue Zahl nennen. Unsere Philosophie lautet aber „Qualität über Quantität".

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch!

„Qualität statt Quantität – Blacklist punktet mit den Mehrspielermodi!"


Matti Sandqvist

Ich war überrascht, wie viel Spaß der Mehrspielermodus von *Blacklist* macht. Ist man heute alleine durch die Kartengrößen und die Spieleranzahl von Titeln wie *Battlefield 3* oder *Call of Duty: Black Ops 2* riesige Maßstäbe gewöhnt, fühlen sich die deutlich kleineren Gefechte in *Splinter Cell* persönlicher und zugleich taktischer an. Sobald man einen guten Partner für Spies vs. Mercs gefunden und die Basics gelernt hat, ist das positiv nervenaufreibende Spielgefühl kaum zu toppen. Auch die Koop-Missionen haben einen sehr guten Eindruck bei mir hinterlassen, vor allem weil auch hier viel geschlichen werden muss und das Teamplay nicht nur pro forma mit an Bord ist.

GENRE: Action
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Toronto
TERMIN: 22. August 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**


Die überarbeitete Grafikengine stellt mehr Details dar als der Vorgänger, etwa Gewässer in den Bergen.


Ihre Einheiten können Sie in verschiedenen Formationen anordnen und durch Generäle verstärken.

Hegemony Rome: The Rise of Caesar

Von: Marc Brehme

Julius Caesar kämpft gegen Barbaren. Und Sie stecken mittendrin.

DER VORGÄNGER

Das umfangreiche Spiel wurde als Gold-Version nochmals erweitert.

Hegemony: Philip of Macedon (2010) befasste sich thematisch mit der Karriere von Philip II, König der Makedonier. Um zwei Kampagnen erweitert erschien 2011 die Gold-Version als *Hegemony Gold: Vorherrschaft im antiken Griechenland*, bei dem Sie dann auch Athen bzw. Sparta in die Schlachten führen.

Ursprünglich sollte *Hegemony Rome: The Rise of Caesar* bereits im Frühjahr 2012 erscheinen, doch der Nachfolger des historischen Strategiespiels *Hegemony Gold: Wars of Ancient Greece* lässt weiter auf sich warten. Was auch am hohen Anspruch von Publisher Kalypso Media liegen könnte, der verspricht: „*Hegemony Rome* lässt Sie Geschichte so hautnah erleben wie kein anderes Strategie jemals zuvor."

Errichte das römische Reich!

In *Hegemony Rome* scheuchen Sie im ersten Jahrhundert v. Chr. Ihre Einheiten über eine riesige Karte, die satellitengenau von der Mittelmeerküste bis zu den britischen Inseln reicht und etwa eine Million Quadratkilometer umfasst. Ihr Ziel: Ganz Gallien unter die Kontrolle des Senats und des römischen Volkes zu bringen und ein Imperium zu errichten. In der vierteiligen Kampagne folgen Sie dem Feldzug des berühmten römischen Herrschers Julius Caesar, schlagen Brücken über den Rhein, marschieren in Brittanien ein und erobern Gallien, indem Sie die mehr als zwanzig Missionsziele erfüllen. Im Sandbox-Modus wählen Sie aus einer der mehr als zwanzig verfügbaren Fraktionen der vier großen Gruppen Römer, Briten, Deutsche und Gallier.

Um gegen Ihre Gegner zu bestehen, rekrutieren Sie Streitkräfte für teils riesige Legionen und bilden Offiziere aus, die die Fähigkeiten der Truppen erweitern. Natürlich müssen Sie sich auch um den Ausbau Ihrer Städte kümmern, die Sie mit neuen Gebäuden vergrößern und verbessern. Das neue Bausystem erlaubt an vielen Stellen auf der Karte auch das Errichten von Forts, Mauern und Brücken, um Ihr Reich abzusichern.

Ein anderer Weg, den Gegner zu schlagen, ist das Aushungern. In *Hegemony Rome* werden Nachschublinien und Vorratslager durch ein ausgefeiltes Logistiksystem noch wichtiger als in den Vorgängern. Wenn Sie hier patzen, verlieren Sie Ihre Schlachten schneller als Sie „Mischbrot" sagen können.

Da schau her

Hegemony Rome kommt mit einer verbesserten Grafik-Engine, die angeblich zehnmal so viel Terraindetails darstellen kann wie der Vorgänger und abwechslungsreichere und authentischere Landschaften bieten soll. Sie werden also berühmte Merkmale wie etwa Stonehenge oder die Kreidefelsen von Dover im Spiel wiederfinden. Außerdem plätschern Gewässer, Flüsse und Bäche nun nicht mehr nur in flachen Landschaften vor sich hin, sondern auch im Gebirge. ❑


Unerforschte Gebiete sind vom Nebel des Krieges (Fog of War) überzogen und nicht einsehbar.

„Mix aus Aufbausimulation und Echtzeitstrategie mit großem Umfang"

Marc Brehme



Es ist ein ambitioniertes Projekt, das die Jungs von Longbow Games mit *Hegemony Rome: Rise of Caesar* verfolgen. Hoffentlich schaffen sie es diesmal, die Schlachten auch wirklich komplex werden zu lassen. Sicher, ein Hauch von *Rome: Total War* umwehte auch schon die bisherigen Serienteile, allerdings gab es in denen mangels Forschung und lediglich rudimentären Diplomatie-Möglichkeiten zum einen nicht wirklich viel zu tun, zum anderen gewann man die Schlachten viel zu häufig mit Masse statt Klasse und ohne auf Formationen oder ähnliche taktische Einstellungen achten zu müssen. Wenn die Entwickler diese Kritikpunkte bereinigen, könnte uns mit *Hegemony Rome* ein interessantes Strategiespiel erwarten.

GENRE: Echtzeitstrategie
PUBLISHER: Kalypso Media
ENTWICKLER: Longbow Games
TERMIN: 3. Quartal 2013

EINDRUCK **NICHT MÖGLICH**

WARUM KEIN TEST?

Bislang befindet sich *Neverwinter* noch im Open-Beta-Status. Features, etwa der Foundry-Editor, werden noch weiter überarbeitet und komplettiert. Dazu sammeln die Entwickler jetzt das Feedback der Spieler, um Verbesserungen vorzunehmen. Dabei geht Cryptic bislang recht fleißig vor. So erfährt *Neverwinter* derzeit mehrmals pro Woche Updates und Patches.

Neverwinter bietet klassisches *D&D*-Flair, garniert mit einem tempo- und actionreichen Kampfsystem. Geht das Free2Play-Konzept auf? Unser Vortest verrät es Ihnen.

Neverwinter



Von: Stefan Weiß

Klassische Rollenspiel-Lizenz im actionreichen Gewand? Das funktioniert erfreulich gut!

Die Schwertküste: Fantasy-Heimat von Rollenspielklassikern wie *Baldur's Gate* und *Neverwinter Nights*. Pen-and-Paper-Abenteuerland im *Dungeons & Dragons*-Universum.

Eine Stadt in Not: Ihr Einsatz bitte!
Im Free2Play-MMORPG *Neverwinter* ist der sprichwörtliche Teufel los. Und das liegt an zwei Dingen: Zum einen belagern dämonische Horden die Stadt und deren Umland. Eine wilde Armee aus Teufelchen, Höllenschlundteufeln, Skeletten, Zombies, Gnollen, Werwölfen, Orks bis hin zu riesigen Drachen. Quasi das gesamte *D&D*-Bestiarium ist vertreten und liefert so genügend Futter für kampfhungrige Helden. Zum anderen stehen die Stadttore seit dem 30. April für jedermann offen, denn seit diesem Tag läuft die Open-Beta. Und der Ansturm war groß. So gab es nicht selten fünfstellige Warteschlangenplätze bei der Serveranmeldung. Im Spiel häuften sich heftigste Lag-Probleme. Doch Entwickler Cryptic hat diesen Stresstest in ganz kurzer Zeit in den Griff bekommen, dafür schon mal ein dickes Lob.

Volle Action und schnelles Tempo
Reichlich *D&D*-Flair ist bei der Charaktererstellung zu spüren. Mit Mensch, Elf, Halb-Elf, Zwerg, Halbling, Tiefling, Drow, Halbork sind acht spielbare Völker vertreten. Als Profession stehen Schurke, Kleriker, Krieger, Zweihandwaf-


Die Figuren in *Neverwinter* sind hübsch detailliert. Weniger gut schneiden die Umgebungstexturen ab.

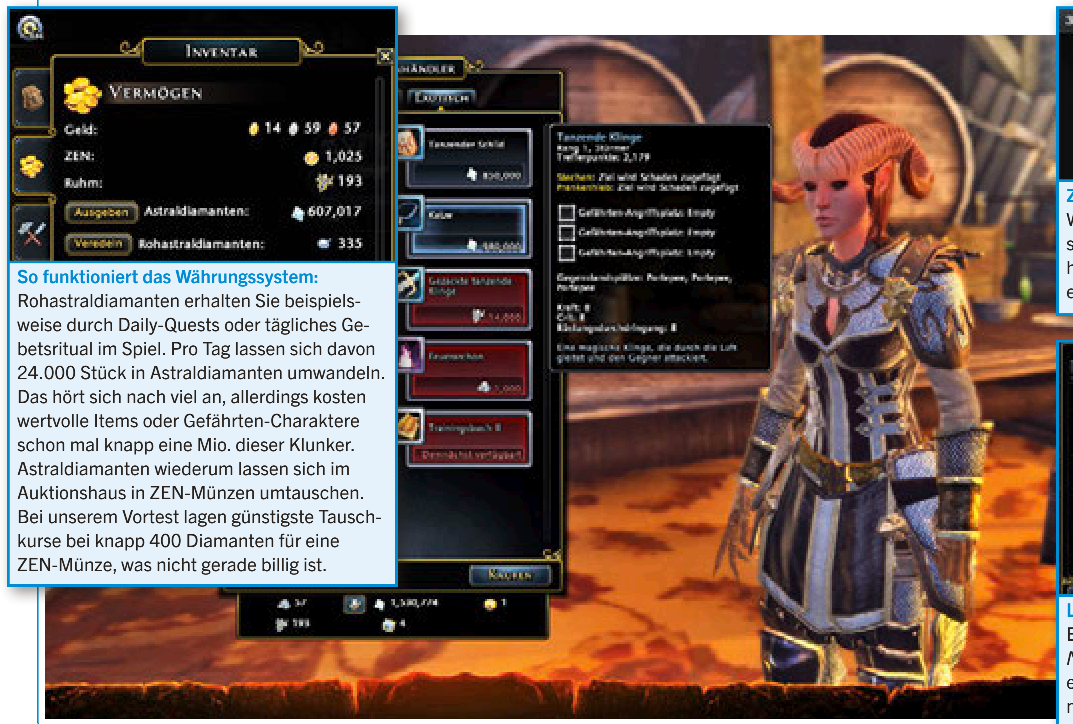

PvP-Matches finden bislang nur in kleinen Arenen statt. Es soll wohl aber auch PvP-Zonen geben.

SHOP-SYSTEM: DAS BEZAHLEN SIE IN NEVERWINTER

Free2Play-Spiele finanzieren sich über Mikrotransaktionen. Wie gestaltet sich das Shop-System in Neverwinter? Ist es fair oder riecht es nach Pay2Win?

Wer in *Neverwinter* einfach nur questen und leveln möchte, sich mit den Beutegegenständen und dem sonstigen, normalen Warenangebot zufrieden gibt, braucht keinen Cent zu investieren. Das reicht locker für zig Spielstunden Rollenspielunterhaltung, ohne dass man das Gefühl hat, etwas zu verpassen.

Wenn Sie allerdings Wert auf viel Komfort legen, kommen Sie nicht um eine Bezahlung oder unendlich viel Spielzeit herum. Beispiel Reittiere: Ein gewöhnlicher Klepper ist für 5 Gold relativ erschwinglich und beschert Ihrer Figur +50 % Geschwindigkeit. Mit 110 % Bewegungsrate reist es sich natürlich bedeutend schneller. Im Shop lockt das Räuberpferd der Schwertküste mit diesem Bonus. Die Kosten für das edle Ross belaufen sich allerdings auf 3.000 ZEN. Das günstigste Währungspaket hierfür würde Sie € 27,99 kosten (siehe Übersicht unten). Wertvolle Items versprechen Truhen, die man beim Questen erbeutet. Pro Truhe benötigen Sie einen Schlüssel – Preis: 125 ZEN (€ 1,15).



So funktioniert das Währungssystem:
Rohastraldiamanten erhalten Sie beispielsweise durch Daily-Quests oder tägliches Gebetsritual im Spiel. Pro Tag lassen sich davon 24.000 Stück in Astraldiamanten umwandeln. Das hört sich nach viel an, allerdings kosten wertvolle Items oder Gefährten-Charaktere schon mal knapp eine Mio. dieser Klunker. Astraldiamanten wiederum lassen sich im Auktionshaus in ZEN-Münzen umtauschen. Bei unserem Vortest lagen günstigste Tauschkurse bei knapp 400 Diamanten für eine ZEN-Münze, was nicht gerade billig ist.

3. Zahlung bestätigen
Summe wählen
€44.99 ▸ 4,950 + 350
€27.99 ▸ 3,000 + 220
€18.99 ▸ 2,090 + 110
€9.99 ▸ 1,100
€4.99 ▸ 540

ZEN kaufen
Wer sein Bankfach im Spiel um 16 Plätze aufstocken möchte, muss dafür derzeit 600 ZEN hinblättern, was einem Wert von knapp 6 Euro entspricht. Eine teure Angelegenheit.



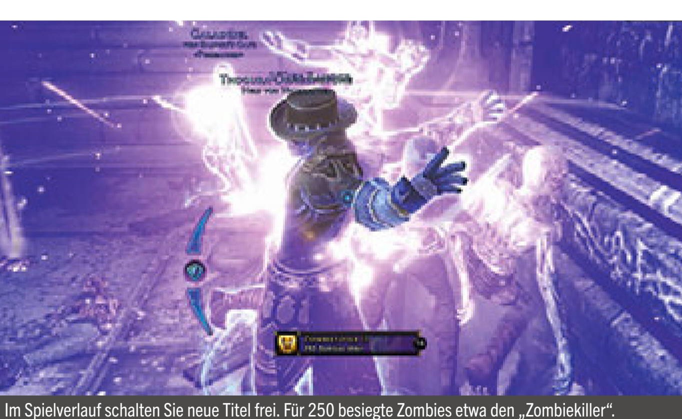
Luxus- und Komfort-Goodies oder Pay2Win?
Echt zwingend notwendige Gegenstände, um *Neverwinter* zu spielen, sind nicht im Shop enthalten. Von einem Pay2Win-Konzept kann man da wahrlich nicht sprechen. Dennoch sind die Preise für besonders nützliche Komfort-Items ziemlich gesalzen.

fenkämpfer und Magier zur Wahl, weitere Klassen sind geplant. Schön: Der Charaktereditor bietet reichlich Schieberegler und Einstellungen für Körper, Gesicht, Frisuren, Tattoos, um seine Figur zu individualisieren. Der Einstieg ins Spielgeschehen verläuft flott. Die ersten vier Charakterstufen dienen als Tutorial, um Steuerung und Menüs zu erklären. Dabei wird schon deutlich, dass *Neverwinter* auf Tempo und schnelle Actionkämpfe setzt. Hier darf man kein taktisches Kampfsystem wie in der *D&D*-Vorlage erwarten. Das für viele Online-Rollenspiele typische „Gegner per Taste als festes Ziel anvisieren, Aktionstasten monoton abspulen“ funktioniert hier nicht. Vielmehr müssen Sie durch aktive Bewegung wie in einem Shooter mit dem Cursor Ihr Ziel anpeilen. Standardattacken führen Sie wie in einem Actionrollenspiel mit den beiden Maustasten aus. Schnell entwickelt sich ein typisches Hack&Slay-Gefühl, wenn man sich durch die Monsterhorden schnetzelt.

Themenpark für lau

Die Levelphase gestaltet sich abwechslungsreich, was vor allem daran liegt, dass die Entwickler mit *Neverwinter* einen bunten Themenpark anbieten. Da wäre die Hauptstory, die Sie durch die verschiedenen Questgebiete führt. Die Geschichte vom finsteren Untotenheer ist nicht die kreativste oder spektakulärste im Genre. Doch das Introvideo ist eindrucksvoll, danach flacht die Präsentation jedoch ab. Die deutsche Vertonung ist bislang nur bei den ersten Quests verfügbar, danach heißt es „Texte lesen“.

Abseits der Hauptquests gibt es zahlreiche Nebenaufträge, in der Regel aber nur nach Standardmuster „Hol dies, töte jenes“ gestrickt, schade. Ab Stufe 14 wird das Abenteuerangebot mit Fünf-Mann-Instanzen erweitert, zu denen Sie nach und nach Zugang erhalten. Die Dungeons sind hübsch designt und bis zur Stufe 40 hatten wir bislang auch keine Probleme, eine passende Gruppe zu finden. Die Bosskämpfe laufen stets gleich ab.



Im Spielverlauf schalten Sie neue Titel frei. Für 250 besiegte Zombies etwa den „Zombiekiller“.



Rote Bodenflächen kündigen gegnerische Spezialangriffe an. Unser Tank blockt eine solche Attacke.

CHARAKTERENTWICKLUNG IN NEVERWINTER

Das Skillsystem basiert auf der vierten Edition des *D&D*-Pen-and-Paper-Regelwerks. Allerdings musste es angepasst werden.

Anstatt sich mit komplizierten und weit verzweigten Talentbäumen auseinandersetzen zu müssen, schnürten die Entwickler ein einsteigerfreundliches Skill-Paket. Pro Stufenaufstieg erhalten Sie einen Kräfte-Punkt, um damit Kräfte aufzuwerten oder freizuschalten. Neben aktiven Kräften nutzen Sie passive Talente, die Sie in einem eigenen Menü verwalten. Wer seine Punkte neu verteilen möchte, muss dies mit Umlernmarken bezahlen. Eine davon besitzen Sie pro Charakter von Beginn an, danach müssen Sie diese im Shop für 600 ZEN (entspricht knapp 6 €) erwerben. Hier wäre es fairer gewesen, wenn man dies mit Goldmünzen bezahlen könnte, die sich im Spiel leichter erwirtschaften lassen.



Ab 20 verteilten Talentpunkten entscheiden Sie sich für eine von drei Spezialisierungen. Wer sich hier verskillt, kann dies nur mit speziellen Marken rückgängig machen, die Sie im Shop erwerben/tauschen können.

Die Unterteilung der Kräfte erfolgt in fünf Gruppen: Frei – diese legen Sie auf die beiden Maustasten. Begegnung – an die Tasten Q, E und R gebunden Täglich – aufladbare Spezialskills, die Sie mit den Ziffern 1 und 2 auswählen Mechanismus – ein klassenspezifisches Manöver, das Sie mit der Tabulator-Taste ausführen Klassenmerkmal – maximal zwei Boni für Ihren Charakter, die permanent aktiv sind. Insgesamt stehen pro Klasse 29 Kräfte zur Auswahl, was für *D&D*-Verhältnisse etwas dürftig ist.

Für den Kampf nutzen Sie maximal zehn Kräfte-Slots, was völlig ausreicht. Schade allerdings, dass man keine unterschiedlichen Skill-Layouts abspeichern kann. So muss man jedes Mal von Hand die Kräfte verteilen, wenn man mit den Talenten experimentieren möchte.

Mobs und Adds wegklopfen, dann auf den Boss drauf. Hier wäre mehr taktische Finesse wünschenswert.

Höllisch aufpassen muss man dabei jedoch auf die Spezialattacken der Gegner, die durch rote Flächen am Boden markiert sind. Dies führt oft zu hektischen und auch unkoordinierten Gruppenmanövern, wodurch es Heiler extrem schwer haben, Ihre Ziele vor den Cursor zu bekommen. Da man meist in Zufallsgruppen unterwegs ist, sollte Absprache per Voice-Chat Pflicht sein. Wer keine Lust auf die mitunter eine Stunde dauernden Instanz-Runs hat, kann sich in kurzweiligen Skirmish-Schlachten gegen die KI austoben. Leider muss man dabei immer seine aktuelle Charakterstufe im Blick haben. Denn im Questangebot steht Ihnen immer nur ein Skirmish-Event für einen bestimmten Levelbereich zur Verfügung. Wer nicht aufpasst, verpasst schnell mal ein solches Ereignis, weil man sehr schnell im Spiel levelt.

Kreativphase dank Editor

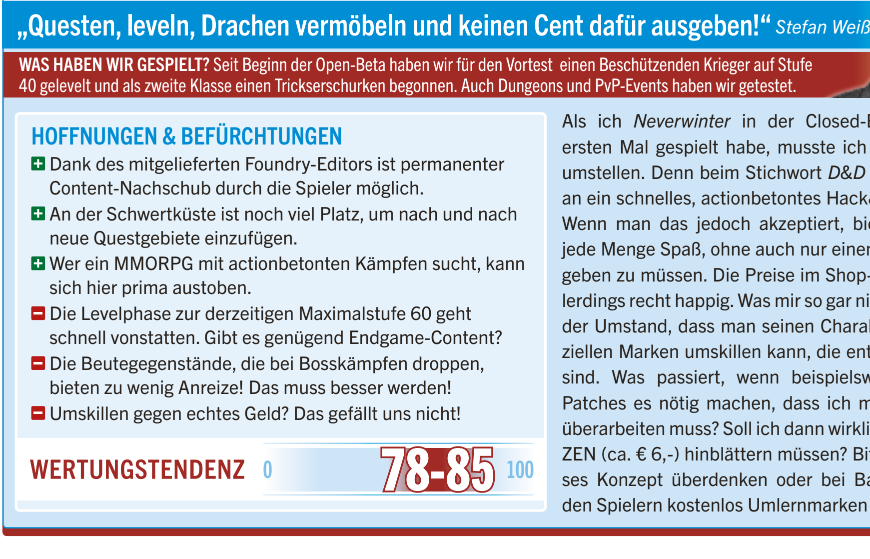
Spannende Inhalte verbergen sich unter dem Stichwort „Foundry-Editor". Dieses Tool ermöglicht es, dass Spieler eigene Quests und Kampagnen entwerfen und in *Neverwinter* einfügen können. Und das funktionierte schon in der ersten Open-Beta-Woche hervorragend. Zwar ist das Tool noch mit etlichen Bugs behaftet und es fehlen noch Tutorials und andere Elemente. Doch sind die bislang veröffentlichten Quests zahl- und vor allem abwechslungsreich. Von simplen Arena-Kämpfen bis hin zu episch angelegten Abenteuern mit vielen Dialogen ist alles dabei: klasse! So ist stetiger Questnachschub garantiert.

Neverwinter zeigt, dass *Dungeons & Dragons* auch als Hack & Slay gut funktioniert. Die Entwickler nutzen aktuell das Feedback der Community und die Open-Beta-Phase, um das Spiel weiter zu verbessern. Der Startschuss ist jedenfalls gelungen.

FAKTEN

GENRE:
Online-Rollenspiel
ENTWICKLER:
Cryptic Studios
PUBLISHER:
Perfect World
TERMIN:
30.04.2013

- Klassisches *D&D*-Setting
- Actionbetontes Kampfsystem mit Direktsteuerung
- Tägliche Events mit Extrabelohnungen sorgen für Motivation
- Keine Contentbeschränkung
- Integrierter Editor erlaubt eigene Quests und Kampagnen



„Questen, leveln, Drachen vermöbeln und keinen Cent dafür ausgeben!" *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Seit Beginn der Open-Beta haben wir für den Vortest einen Beschützenden Krieger auf Stufe 40 gelevelt und als zweite Klasse einen Trickserschurken begonnen. Auch Dungeons und PvP-Events haben wir getestet.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- + Dank des mitgelieferten Foundry-Editors ist permanenter Content-Nachschub durch die Spieler möglich.
- + An der Schwertküste ist noch viel Platz, um nach und nach neue Questgebiete einzufügen.
- + Wer ein MMORPG mit actionbetonten Kämpfen sucht, kann sich hier prima austoben.
- − Die Levelphase zur derzeitigen Maximalstufe 60 geht schnell vonstatten. Gibt es genügend Endgame-Content?
- − Die Beutegegenstände, die bei Bosskämpfen droppen, bieten zu wenig Anreize! Das muss besser werden!
- − Umskillen gegen echtes Geld? Das gefällt uns nicht!

WERTUNGSTENDENZ 0 **78-85** 100

Als ich *Neverwinter* in der Closed-Beta-Phase zum ersten Mal gespielt habe, musste ich mich erst etwas umstellen. Denn beim Stichwort *D&D* denkt man nicht an ein schnelles, actionbetontes Hack&Slay-Gameplay. Wenn man das jedoch akzeptiert, bietet *Neverwinter* jede Menge Spaß, ohne auch nur einen Cent dafür ausgeben zu müssen. Die Preise im Shop-Angebot sind allerdings recht happig. Was mir so gar nicht schmeckt, ist der Umstand, dass man seinen Charakter nur mit speziellen Marken umskillen kann, die entsprechend teuer sind. Was passiert, wenn beispielsweise Balancing-Patches es nötig machen, dass ich meinen Charakter überarbeiten muss? Soll ich dann wirklich jedes Mal 600 ZEN (ca. € 6,-) hinblättern müssen? Bitte noch mal dieses Konzept überdenken oder bei Balancing-Patches den Spielern kostenlos Umlernmarken geben!

WARUM KEIN TEST?

Obwohl wir eine nahezu fertige PC-Version von *Remember Me* durchgespielt haben, können wir Ihnen aufgrund eines Embargotermins noch keinen abschließenden Test in dieser Ausgabe präsentieren. Alle Screenshots auf diesen Seiten haben wir selbst erstellt.

AUF PCGAMES.DE Spätestens zum Release gibt's den finalen Test mit Wertung auf unserer Website.

Die Kämpfe erinnern an Rocksteadys *Batman*-Spiele. Nilin springt agil über Gegner hinweg und reiht schlichte Kombos aneinander.

Remember Me

Von: Felix Schütz

Ehrgeizige Sci-Fi aus Frankreich: Kluge Gedankenspielerei oder ein Action-Adventure zum Vergessen?

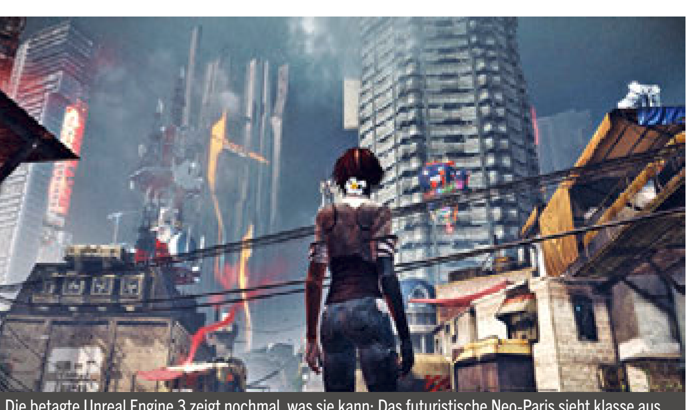
Gute Spiele beginnen mit guten Ideen und so eine hatte Dontnod Entertainment. Für ihr Erstlingswerk *Remember Me* hat sich das französische Newcomer-Team nämlich eine Menge vorgenommen: ein Action-Adventure mit origineller Cyberpunk-Story, guter Grafik, filmartiger Inszenierung und flotten Nahkämpfen, dazu Akrobatik, Schleichen und Rätseleinlagen. Ehrgeizige Ziele, die große Erwartungen weckten – leider werden nicht alle davon erfüllt.

An erster Stelle: Die Story

Paris im Jahr 2084. Eine Zukunft, in der die Bevölkerung unter ihrem Fortschritt ächzt, in der ein Firmengigant namens Memorize das menschliche Wesen zum Konsumgut vermarktet hat. Sogenannte Gedankenjäger können die Erinnerungen von Menschen nämlich mit futuristischen Apparaten abzapfen, manipulieren, rauben oder löschen. Auch Nilin, Heldin des Spiels, ist eine solche Jägerin – sie erwacht zu Beginn ohne ihre eigenen Erinnerungen in einer schaurigen Anstalt von Memorize. Wieso sie dort ist, wer in ihrem Geist herumgepfuscht hat und warum Paris mehr und mehr von einer Art geisteskranker Zombies überrannt wird – quälende Fragen, auf die Nilin Antworten finden soll.

Zwischen Kunst und Kitsch

Was als spannendes Rätsel beginnt, entpuppt sich als unausgegorene Sci-Fi-Story, die häufig über ihre eigenen Ansprüchen stolpert. So fällt es schwer, sich mit der unnahbaren



Die betagte Unreal Engine 3 zeigt nochmal, was sie kann: Das futuristische Neo-Paris sieht klasse aus.



Viele Nebenfiguren verschwinden so schnell, wie sie gekommen sind, und bleiben für den Spieler unnahbar.

KAMPFSYSTEM MIT MINI-BAUKASTEN

Die Spezialfähigkeiten
Nilin schaltet im Spielverlauf fünf mächtige Talente frei, darunter die Möglichkeit, Roboter für sich kämpfen zu lassen oder sich unsichtbar zu machen. Nach Gebrauch haben die Skills einen langen Cooldown, den man aber durch spezielle Kombos verkürzen kann.

Der Kombo-Editor
Vier Angriffsreihen, die Kombos, stehen Nilin zur Wahl. Die simplen Schlag- und Trittabfolgen sind zwar fest vorgegeben, allerdings kann man in einem Menü bestimmen, welchen Effekt jede Attacke haben soll. Gelb steht etwa für Heilung, Rot für Schaden und Violett verkürzt den Cooldown von Nilins Talenten.

Schaden 180
Regeneration 15
S-Pressen Erholung 29

131

Nilin zu identifizieren: Sie verprügelt Feinde, klettert lässig an Häuserfassaden entlang, bricht in Gefängnisse ein, jagt böse Firmenbosse und legt die halbe Stadt in Schutt und Asche – schön inszeniert, doch ihre Motivation bleibt dabei kaum nachvollziehbar. Zudem steckt die Handlung voller Logiklöcher und wird so sprunghaft erzählt, dass der rote Faden oft auf der Strecke bleibt.

Mehrmals muss Nilin in die Psyche bestimmter Nebencharaktere eindringen und deren Erinnerungen manipulieren. Diese Abschnitte funktionieren wie kleine Filme, die man beliebig vor- und zurückspulen kann, um so Details abzuändern. Beispielsweise muss Nilin die Erinnerung an eine Autofahrt verfremden, sodass die Szene in einem tragischen Unfall endet, um der Fahrerin auf diese Weise Schuldgefühle einzuimpfen. Originell und gut inszeniert! Spielerisch sind diese Momente jedoch banal, da man nicht mehr tut, als den Film an manchen Stellen zu pausieren und vorgegebene Hotspots zu aktivieren.

Gelungene Präsentation

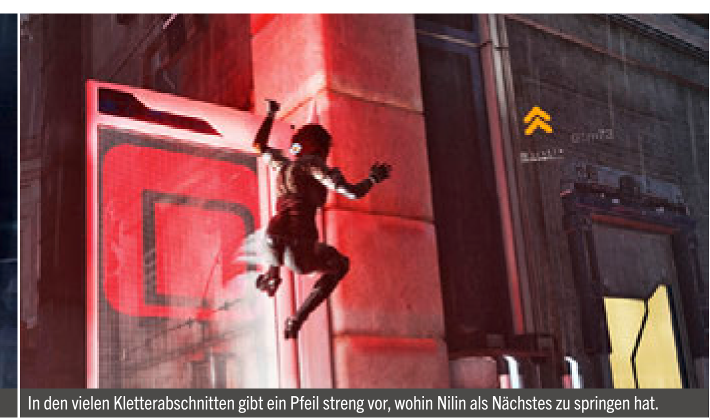
Auch wenn die Story schwächelt, rettet die prächtige Kulisse viel Atmosphäre: Neo-Paris ist ein sehenswerter Ort mit detailverliebten Gassen, toller Architektur, stimmungsvoller Beleuchtung und so manchem Panorama, das gerahmt auch einen prima Wandschmuck abgeben würde. Passend zum Look wird die finstere Zukunftsvision von einem guten Soundtrack untermalt, der geschickt orchestrale Klänge mit elektronischen Einflüssen vermixt.

Die storylastige Inszenierung hat jedoch ihren Preis: streng lineares Leveldesign. Sammelbare Upgrades sind rar gesät, Zusatzaufgaben, Seitenpfade oder Wahlfreiheit sucht man vergebens. Auch die vielen Kletterpartien durch die Pariser Häuserschluchten laufen wie auf Autopilot ab, denn ein Zielanzeiger gibt immer vor, wann der Spieler an welche Stelle springen muss. Diese strenge Spielerführung ist jedoch nötig, da die Kamera beim Kraxeln meist feste Winkel einnimmt. Das sorgt zwar für schöne, filmartige Momente, macht präzise Sprünge aber fast unmöglich. Bei Fußmärschen darf man die Kamera natürlich selbst bewegen, doch da hängt sie vor allem in Innenräumen zu nah an der Spielfigur dran und muss dann von Hand nachjustiert werden.

Besonders in Kämpfen kann das nerven, da Nilin es oft mit mehreren Gegnern zu tun hat – schlimmstenfalls sieht man einen Angreifer zu spät, weil die Kamera wieder nicht den richtigen Bildausschnitt getrof-



Neben ein paar simplen Schalter- und Schiebeaufgaben gibt's auch zwei forderndere Texträtsel.


In den vielen Kletterabschnitten gibt ein Pfeil streng vor, wohin Nilin als Nächstes zu springen hat.



Bosskämpfe sehen gut aus und erfordern meist den Einsatz mehrerer Spezialfähigkeiten. Nichts Besonderes, aber auch nicht schlecht!



Spielerisch seicht, originell inszeniert: Mehrmals muss Nilin prägende Erinnerungen bestimmter Charaktere manipulieren. Diese Szenen liegen als kurze Echtzeit-Filme vor, die man beliebig vor- und zurückspulen kann.

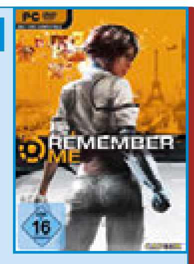
fen hat. Hat man sich aber erst mal daran gewöhnt, gehen die Gefechte ordentlich von der Hand. In den Grundzügen erinnert das Nahkampfsystem an das von *Arkham City*, allerdings ohne dessen Tiefgang zu erreichen. Neben akrobatischen Ausweichmanövern und einer Gedankenknarre beherrscht Nilin nämlich nur zwei Basisattacken: Schläge und Tritte. Diese reiht man zu vier simplen Kombo-Attacken aneinander. Aktives Blocken, Würfe oder Konter gibt's schlichtweg nicht, darum werden die Gefechte auf Dauer etwas eintönig. Einzige Besonderheit: der Kombo-Editor, in dem man den Angriffsserien verschiedene Farben zuweist, die für unterschiedliche Effekte stehen. Je nach Färbung kann ein Tritt oder Hieb dann etwa Schaden anrichten, Lebenspunkte auffüllen oder den Cooldown für Nilins wichtige Spezialfähigkeiten verkürzen. Letztere werten die Kämpfe deutlich auf, da man dank ihnen ganze Gegnergruppen wegsprengen oder besonders viel Schaden austeilen kann – das verleiht den Prügeleien einen Hauch von Taktik.

Stealth und Rätsel

Mehrmals im Spiel muss Nilin sich an Wachdrohnen vorbeischleichen. Da diese Stellen aber stets kinderleicht ausfallen, kommt dabei keine Spannung auf. Oft müssen auch kleine Rätsel gelöst werden, darunter simple Schiebeaufgaben, Schalterknobeleien – und zwei knackige Texträtsel. Eines von denen hat gegen Spielende jedoch arg unter der deutschen Übersetzung gelitten, die clever konstruierte Aufgabe gerät so unnötig schwer. Daher: Wer an der Stelle nicht weiter weiß, sollte die Sprache (per Steam) auf Englisch stellen, das hilft. Überhaupt ist die deutsche Fassung trotz einiger engagierter Sprecher nicht ganz rund geraten: Manche Formulierungen wirken unglücklich, einige Figuren (etwa Nilins Auftraggeber Edge) sind mäßig besetzt, zudem ist das Gesprochene oft nicht lippensynchron und wirkt abgelesen. Die englische Fassung ist deutlich besser gelungen.

Mit acht bis zehn Stunden ist die Spielzeit für ein lineares Action-Adventure noch fair bemessen. Der Wiederspielwert hält sich jedoch in Grenzen, nach dem Abspann hat man alles gesehen, was *Remember Me* zu bieten hat: ein ebenso holpriges wie ambitioniertes Action-Adventure mit vielen guten Ideen. Hoffentlich werden weitere folgen – dann aber in besserer Umsetzung.

FAKTEN



GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Dontnod
PUBLISHER: Capcom
TERMIN: 7. Juni 2013

- Originelles Sci-Fi-Setting in einem futuristischen Paris
- Recht ausgewogener, aber streng linearer Mix aus Klettern, Prügeleien und leichten Rätseln
- Interessante Spielideen (Kombo-Editor, Gedankenmanipulation)
- Storylastiger, cineastischer Ablauf
- Steam als sanfter Kopierschutz



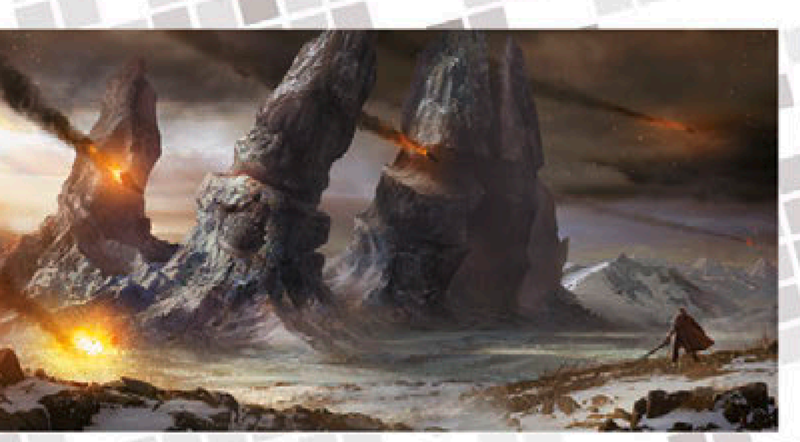
„Trotz ärgerlicher Mängel: Mit diesen Gedanken habe ich gern gespielt." *Felix Schütz*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir spielten eine fast fertige PC-Fassung durch und wechselten dabei mehrmals zwischen deutscher und englischer Sprache (klappt einfach über Steam). Auch alle Screenshots in diesem Artikel haben wir selbst erstellt.

- + Anfangs vielversprechende Handlung mit cooler Grundidee
- + Neo-Paris als fantastisch designte Spielumgebung
- + Solider Mix aus Action, Klettern und Storytelling
- + Hochwertige Inszenierung, stimmungsvoller Soundtrack
- + Simple, aber originell gemachte Erinnerungssequenzen
- − Streng linearer Spielablauf mit beengten Levels
- − Story wird zunehmend unlogisch und schwer nachvollziehbar.
- − Solides, aber zu schlicht geratenes Kampfsystem
- − Anspruchsloses Klettern, banale Schleicheinlagen
- − Häufige Kameraprobleme in allen Spielbereichen
- − Maussteuerung in Menüs und bei der Zielauswahl ungenau
- − Deutsche Übersetzung und Synchronisation mit Schwächen

WERTUNGSTENDENZ 0  **69-74** 100

Keine Frage, in *Remember Me* stecken viel Mühe und Herzblut. Vor allem das aufwendige Design und das schicke Neo-Paris verdienen großes Lob und auch die Grundidee rund ums Thema Gedankenraub finde ich cool. Leider verpufft die anfangs spannende Handlung zu schnell zwischen den blassen Charakteren, abrupten Tempowechseln und Logikfehlern – von einem Spiel, das so großen Wert auf seine Handlung legt, hatte ich schon mehr erwartet. Auch der Gameplay-Mix kann sich in keiner Disziplin so richtig abheben: Schlauchlevels und simple Klettereien, Mini-Rätsel und dazu ein Kampfsystem ohne nennenswerten Tiefgang, all das hat man im Genre schon deutlich besser gesehen. Trotzdem wird mir das Spiel im Gedächtnis bleiben, eine interessante Erfahrung war's allemal. Darum hoffe ich, dass die Entwickler sich auch in Zukunft weiter austoben – gerne in *Remember Me 2*.



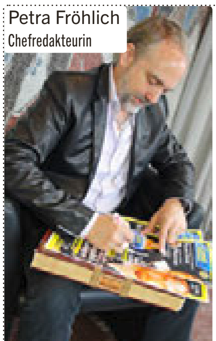


TEST

06 | 13

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung — was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



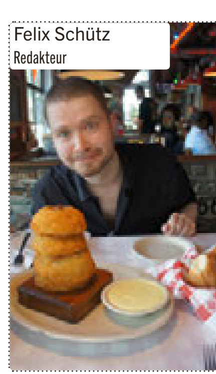
Freute sich über die Audienz bei Lord British:
Wer bereits auf der ISS weilte und das Titanic-Wrack auf dem Grund des Ozeans besuchte, hat einiges erlebt. Jetzt widmet sich Richard Garriott mit *Shroud of the Avatar* wieder solch profanen Dingen wie der Spieleentwicklung.
Schloss sich ins Archiv ein ...
... und wühlte sich fürs Jubiläums-Special durch Abertausende PC-Games-Seiten – das Ergebnis lesen Sie ab Seite 100.

Wolfgang Fischer
Redaktionsleiter Print



Begibt sich:
Direkt nach Abgabe dieses Hefts in den vollverdienten Urlaub nach Kanada. Danach geht's ohne Verschnaufpause gleich weiter auf die E3 nach Los Angeles!
Spielte:
Remember Me, *Metro: Last Light*, *Far Cry 3: Blood Dragon*, *Poker Night 2*, *Prime World Defenders* und *The Sushi Spinnery* (iOS)
Wird zum ersten Mal:
... Vater! Und freut sich darüber wie ein perfekt gebratenes XXL-Schnitzel!

Felix Schütz
Redakteur



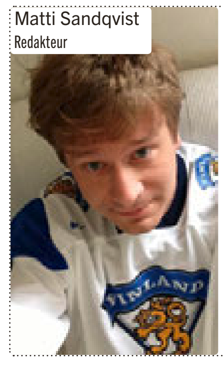
War im Urlaub:
Florida plus New Orleans. Einige Highlights: Nasa, Disney World, tolle Steaks, Universal Studios, Harry Potter und Steamboat mit Jazz-Band. Folgenschwerer Tiefpunkt: French Toast mit Karamell, Schokosoße und Bacon.
Links im Bild:
Zwiebelringe des Todes.
Spielte:
Fire Emblem: Awakening (3DS), *Sacred Citadel*, *Grim Dawn* (Alpha-Version), *Remember Me*, *Defiance*, *Marvel Heroes* (Beta)

Stefan Weiß
Redakteur



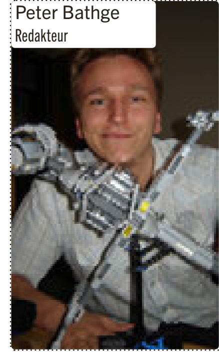
Schnupperte Piratenluft:
Als Käpt'n „Graubart" im Erlebnispark Schloss Thurn.
Zitterte und schlotterte:
Bei den nächtlichen Spielstunden zum Test von *Metro: Last Light*. Jetzt ist die Arachnophobie noch größer als ohnehin schon!
Entspannte sich dafür:
Mit einem leckeren Angrillen (top: gegrillter grüner Spargel mit Bacon!).
Schnetzelte sich:
In feinster Hack&Slay-Manier durch das Free2Play-MMORPG *Neverwinter*.

Matti Sandqvist
Redakteur



Ist in WM-Laune:
Die finnische Eishockey-Mannschaft hat sich bisher bei der WM in Helsinki und Stockholm tapfer geschlagen. Mal schauen, ob wir dieses Jahr wieder Weltmeister werden. Falls ja, muss noch ein Flug nach Finnland gebucht werden!
Hat einige Spiele verpasst:
weil er im Mai viel unterwegs war. Die Highlights waren die wunderschönen Niagarafälle, der CN-Tower in Toronto und der Central Park in New York.

Peter Bathge
Redakteur



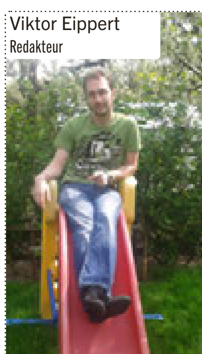
Beschäftige sich zuletzt mit:
Resistance 3, *Heavy Rain*, *Infamous* (alle Playstation 3), *Metro 2033*, *Metro: Last Light*, *Space Pirates and Zombies*, *Strike Suit Infinity*, *Reus*, *Monaco* und *Remember Me*.
Baut weiter fleißig mit Lego:
Als Mittzwanziger mit kindlichem Gemüt findet er die bunten Bausteine immer noch unheimlich faszinierend und schämt sich nicht für seine absurd große Sammlung an *Lego Star Wars*-Modellen.

Marc Brehme
Redakteur



Stieg
zum Verlagsleiter auf und durfte seine Chefredakteurin herumkommandieren. Zumindest in der aktuellen Folge von Rossis Welt.
Spielte
Metro: Last Light, *Far Cry 3. Blood Dragon*, *The Night of the Rabbit* und *Arcania: A Complete Tale* (PS3).
Gratuliert
seinem Bruder Henning ganz herzlich zur Jugendweihe, kratzt sich nachdenklich am Kopf und fragt sich, wo nur die Zeit geblieben ist.

Viktor Eippert
Redakteur





Konnte schon wieder nicht
die Finger von Kickstarter lassen und unterstützte ein paar interessante Projekte. Besonders *Stonehearth* hat es mir mit seinem Aufbauspiel-Gameplay und dem putzigen Look total angetan. Blöd nur, dass es noch eine kleine Ewigkeit bis zur Veröffentlichung dauert.
Spielte in der Zwischenzeit:
Bioshock Infinite, *Dungeon Hearts*, *Far Cry 3: Blood Dragon*, immer noch sehr viel *Civ 5* und *Soul Sacrifice* auf der PS Vita.



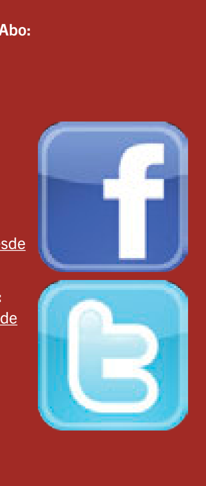
SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de



Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

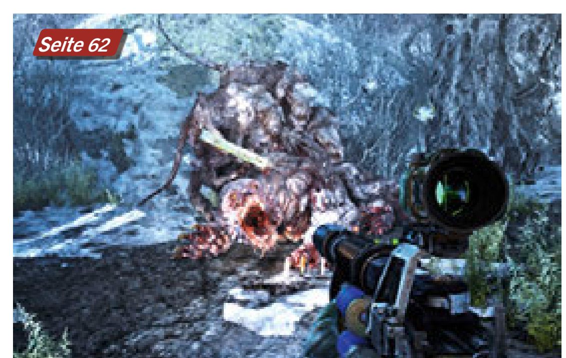
Schnieft und schneuzt:
Weil mistige, kleine Bakterien wieder mal seine körpereigene Schleimproduktion auf drei Liter/Tag erhöht haben.
Jäht und zornt:
Weil wegen eines Rohrbruchs sein stilles Örtchen wochenlang keine Wand zum angrenzenden Nachbarn hatte.
Jubelt und jauchzt:
Weil die Toilette endlich wieder bestimmungsgemäß verwendet werden kann, ohne den Nachbarn zu erschrecken.

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter Video

Spielt:
Aktuell nicht nur *Bioshock Infinite*, sondern auch mit dem Gedanken, sich irgendwann mal ein Haus an der Elbe (Foto links!) zu kaufen.
Kuschelt:
Dort dann garantiert mit zwei kleinen süßen Katzen.
Empfiehlt:
Außerdem ganz passend zur maritimen Träumerei das Sealife-Aquarium in Timmendorf. Da haben nicht nur Kids ihren Spaß – alleine die Riesenkrabben aus Japan sind der Knaller!

TOP-THEMEN

ACTION
METRO: LAST LIGHT



Der Nachfolger zum Überraschungserfolg *Metro 2033* baut alte Stärken aus: Top-Grafik, dichte Atmosphäre, gelungene Action – damit sichert sich *Metro: Last Light* eine sehr gute Wertung. Dazu: Tuning-Tipps von unseren Hardware-Profis.

ACTION
RESIDENT EVIL REVELATIONS



Nach dem verkorksten *Resident Evil 6* folgt die Versöhnung: Das 3DS-Remake *Revelations* besinnt sich auf alte Tugenden der Survival-Horror-Reihe und bietet einen atmosphärischen Mix aus Gruselabschnitten, Action und Rätseln.

ACTION
FAR CRY 3: BLOOD DRAGON



Zeitreise in die 80er: Ubisofts durchgestylter Ego-Shooter zelebriert die Ära trashiger Action-Filme mit einer Extraladung Humor und jeder Menge dusseliger Einfälle.

INHALT

Action
Assassin's Creed 3:
Die Tyrannei von König Washington –
Die Vergeltung (DLC) 94
Call of Duty: Black Ops 2 –
Uprising (DLC) 96
Defiance (Nachtest) 82
Dishonored:
The Knife of Dunwall (DLC) 94
Far Cry 3: Blood Dragon 90
Metro: Last Light 62
Ms. Splosion Man 74
Resident Evil Revelations 86
Sacred Citadel 84
Star Trek 72

Adventure
Don't Starve 68
Fez 88
The Night of the Rabbit 78

Strategie
Eador:
Masters of the Broken World 80
Legends of War 70
Leviathan: Warships 66
Might & Magic: Heroes 6 –
Shades of Darkness 95

Rollenspiel
Mars: Wars Logs 76

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

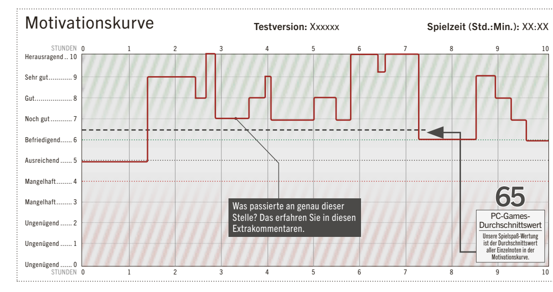
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards



PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 94.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



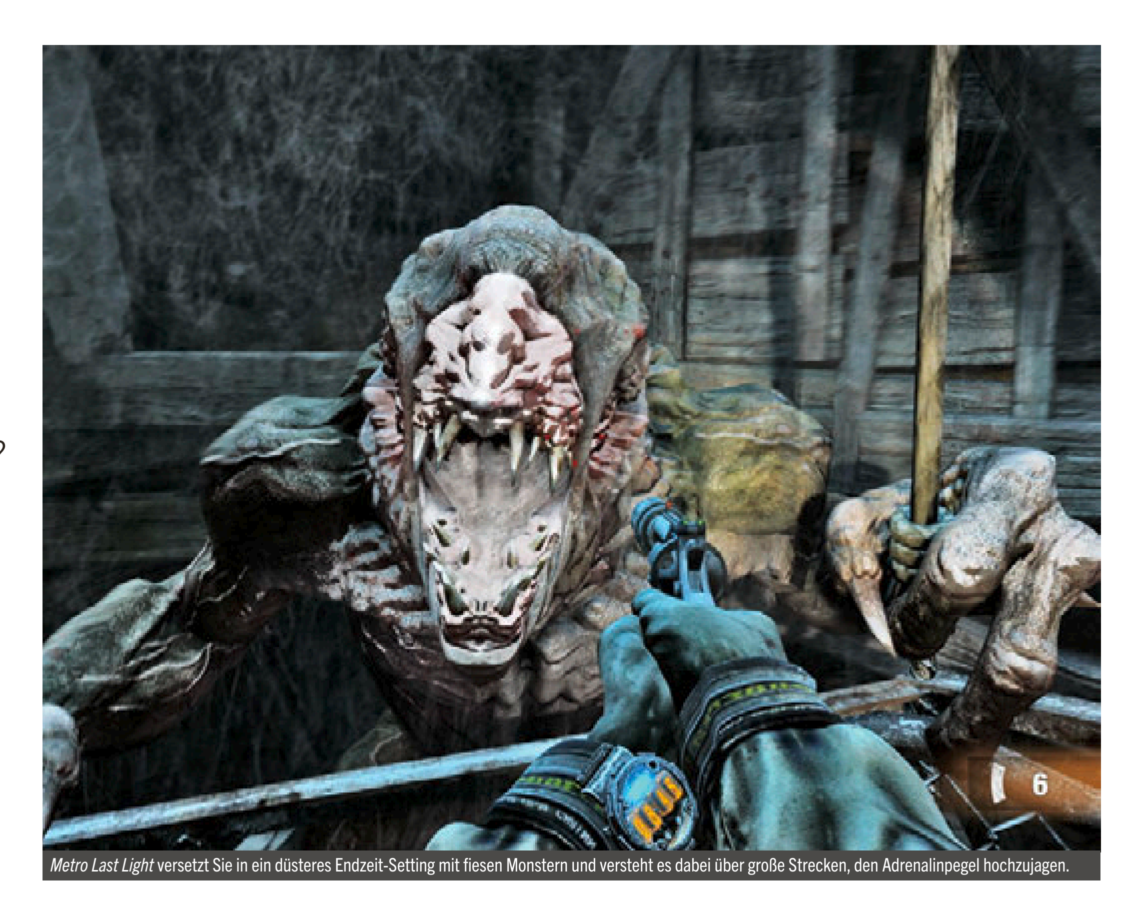
Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Von: Stefan Weiß

Mit diesem U-Bahn-Ticket fährt Ihr Adrenalinpegel Achterbahn! Besitzen Sie die Nerven für dieses Endzeitspektakel?


Metro Last Light versetzt Sie in ein düsteres Endzeit-Setting mit fiesen Monstern und versteht es dabei über große Strecken, den Adrenalinpegel hochzujagen.

Metro: Last Light

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Im Vortest zum postapokalyptischen Grusel-Shooter in PC Games 5/13 bescheinigten wir *Metro: Last Light* eine absolut fantastische Atmosphäre. Dazu eine ernste, düstere Geschichte, die Sie oft auch schwer schlucken lässt. Eine gute Woche vor Veröffentlichung des Spiels erhielten wir eine nochmals überarbeitete Fassung von *Last Light*, immer noch ohne spielbaren Ranger-Modus. Diesen haben wir lediglich in der PS3-Fassung antesten dürfen, was auf die finale Wertung aber keine Auswirkung hat.

Angstzustände sind gewollt!
Auch beim wiederholten Durchspielen von *Metro: Last Light* nimmt uns das hervorragend inszenierte Atomkrieg-Setting sofort gefangen. In den düster beleuchteten Tunnels herrscht klaustrophobische Stimmung. Dazu sorgt der schaurigschöne und dicht gewebte Soundteppich stets für Gänsehaut, besonders in den mit dicken Spinnweben und krabbelnden Achtbeinern durchsetzten Abschnitten.

An der verstrahlten Oberwelt nehmen einem die Licht- und Wettereffekte förmlich den Atem. Die Gasmaske ist dabei Ihr wichtigstes Überlebenswerkzeug. Stets ertappen wir uns dabei, auf die verbleibende Zeit für die Filterwirkung und auf versteckte Filterpatronen zu achten. So schön sich der Survival-Aspekt anfangs anfühlt – er verpufft im Laufe des Spiels leider immer mehr. Denn wer die Levels aufmerksam abgrast, hat mehr als genügend Filter im Gepäck. Die Angst vorm Erstickungstod ist damit gebannt. Hier können wir nur tunlichst auf den Ranger-Modus verweisen, in dem Munition und Filter deutlich seltener zu finden sind.

Detailflut mit kleinen Mängeln
Ein dickes Lob gibt es für die Gestaltung der Moskauer Straßenzüge. Denn darin sind bekannte Gebäude in Moskau auf den ersten Blick erkennbar und das erhöht die Authentizität des Schauplatzes.

Auch die Metro-Stationen sind mit herrlich vielen Details ausgestattet. Und doch verpassen es die Entwickler hier, den Spieler in Sachen Glaubwürdigkeit tiefer abtauchen zu lassen.

In einer Skriptsequenz etwa trinkt Artjom mit seinem Begleiter Pawel um die Wette. Die beiden kip-


Dialogsequenzen lassen sich nicht immer überspringen. Diesem etwa fünfminütigen Plausch müssen Sie geduldig zuhören.


Das Monsterdesign ist hervorragend gelungen. Diese Skorpion-Spinnen-Mischung etwa ist schlicht zum Fürchten!


Wer die Dunkelheit ausnutzt, stellt fest, dass die KI-Gegner trotz Kopflampen einfach nicht schnallen, wo Sie sich aufhalten.

MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*



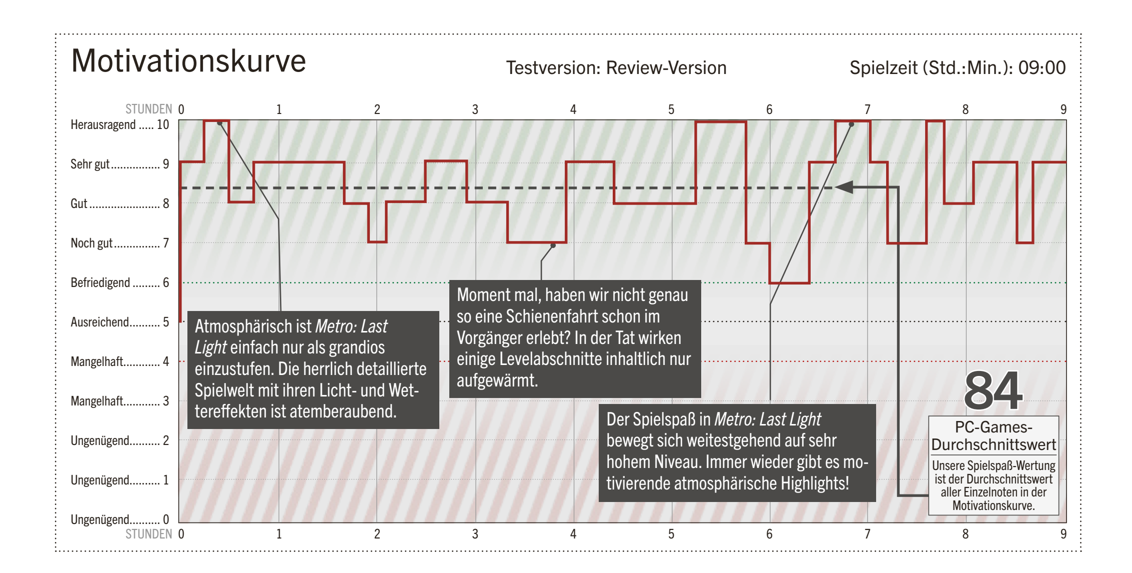
„Klasse, wie *Last Light* mit meinen Ängsten spielt! Ich möchte mehr von der *Metro*-Welt erleben."

Enge Tunnels und dicke Spinnenviecher sind im realen Leben nicht so mein Ding (auch wenn ich den Achtbeinern beim Geocaching öfters begegne). In *Metro: Last Light* jedoch sorgen die beklemmende Inszenierung und das schaurig-gruselige Setting dafür, dass ich mich sehr gut unterhalten fühle. Der Ranger-Modus ist dabei die ultimative Herausforderung und bietet ein noch besseres Überlebensgefühl in der feindlichen Welt von Moskau. Dass die KI allerdings ziemlich baden geht, wenn ich mich vorsichtig durch die Levels bewege, zerstört etwas die ansonsten hohe Glaubwürdigkeit. Dabei rät mir das Spiel sogar zum Schleichen, wenn NPC Pawel mir sagt: „Die Schatten sind dein bester Freund".

Motivationskurve

Testversion: Review-Version

Spielzeit (Std.:Min.): 09:00



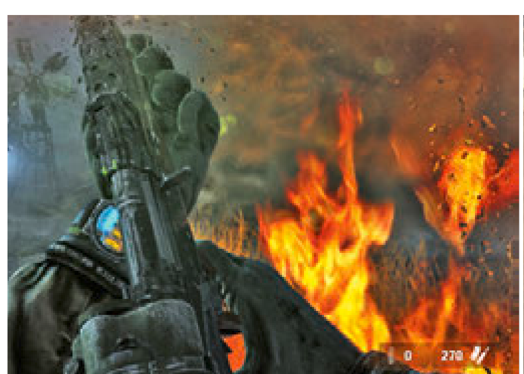
pen mehrfach hintereinander die Wodka-Becher, ohne dazwischen nachzuschenken. Dabei steht die Flasche doch auf dem Tisch. Pawel redet zudem unentwegt auf unseren Helden ein, stellt ihm Fragen. Artjom bleibt stumm. Trotzdem tut sein Gesprächspartner so, als hätte er eine Antwort bekommen. Das zieht sich durch das ganze Spiel, obwohl Artjom doch eine Sprachausgabe besitzt, zumindest in der jeweils einleitenden Levelbeschreibung. Das sind zwar nur Details, aber sie wirken sich trotzdem aufs Spielerlebnis aus. Ebenso wie die Tatsache, dass Sie vielerorts an wunderschöner, aber interaktionsloser Kulisse vorbeigeführt werden.

Technisch optimiert

Inhaltlich lässt sich gegenüber der Vortestversion keine Veränderung mehr feststellen. Das bedeutet im positiven Sinne, dass wir es nach wie vor mit abwechslungsreichen Levelabschnitten und coolen Mutanten-Monstern zu tun bekommen. Das Kriegsgeschehen zwischen den verfeindeten Menschen-Fraktionen in der Metro und der Anblick manch harter Szenen sorgen für beklemmende Stimmung. Erfreulich kurz fallen die Ladezeiten zwischen den vielen Abschnitten aus. Obendrein wurde generell die Performance noch leicht verbessert – zumindest für Besitzer von Geforce-Grafikkarten. Schade dagegen, dass bis Redaktionsschluss noch keine Treiber-Optimierung seitens AMD für Radeon-Karten verfügbar ist.

Verbesserungswürdig

Der große Knackpunkt in *Metro: Last Light* stellt die eher durchwachsene KI-Leistung dar. Nur wenn Sie brachial vorgehen, erleben Sie ganz vernünftig agierende Gegner. Doch nur allzu schnell findet man heraus, dass die KI hoffnungslos überfordert ist, wenn man das Spiel mit Licht und Schatten beherrscht. Für einen weiteren *Metro*-Teil, der hoffentlich bitte, bitte kommt, wünschen wir uns hier mehr Gehirnschmalz. ❑



Die Grafik-Effekte lassen einen immer wieder innehalten. Sogar Schweißtropfen auf dem Visier Ihrer Gasmaske werden simuliert – klasse!



Zwischendurch treffen Sie immer wieder auf Händler, um Tauschhandel zu treiben und um Ihre Waffen zu verbessern. Schlicht, aber effektiv.

METRO: LAST LIGHT

Ca. € 45,-
17. Mai 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: 4A Games
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch/Englisch/Russisch
Kopierschutz: Das Spiel benötigt einen gültigen Steam-Account und eine entsprechende Online-Aktivierung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detailliert und mit erstklassigen Effekten versehen. Gesichter von Menschen wirken jedoch steif.
Sound: Atmosphärischer Soundtrack und gelungene Soundeffekte, die den Gruselfaktor betonen.
Steuerung: Das Waffen- und Handelsinventar ist etwas fummelig, ansonsten ist die Steuerung gut gelungen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Empfohlen: C2Q Q6600/Phenom II X4 925, 4 GB RAM, Geforce GTX 660/ Radeon HD 7950
Optimum: Core i5 3570K/AMD FX-6300, 8 GB RAM, Geforce GTX 680 oder Geforce Titan/Radeon-Angabe derzeit nicht möglich

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Last Light ist definitiv nichts für Kinderhände und zarte Gemüter. Gruselige Monster, verstümmelte Leichen und jede Menge Gewalt bestimmen das Spiel.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Nach dem Vortest aus der letzten Ausgabe erhielten wir noch mal eine verbesserte Review-Version, die mit zusätzlichen Grafikeffekten und verbesserter Performance auftrumpfte. Leider war uns der Download des Ranger-Modus' bis zum Redaktionsschluss verwehrt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastische Atmosphäre und erstklassige Technik
- ➕ Abwechslungsreiche Levelpassagen (Tunnels, Stationen, Oberwelt)
- ➕ Düstere, erwachsene Story
- ➕ Fans des Vorgängers fühlen sich sofort heimisch.
- ➕ Coole und gruselige neue Monster
- ➕ Upgrade-System für Waffen
- ➕ Keine Frustabschnitte
- ➖ Zu wenig Interaktion mit der Spielwelt und NPCs möglich
- ➖ Überwiegend streng linearer Levelverlauf
- ➖ Die KI stellt sich im Dunklen schlicht dämlich an.
- ➖ Auf Dauer nervt der übertriebene russische Akzent in der deutschen Sprachausgabe.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **84**

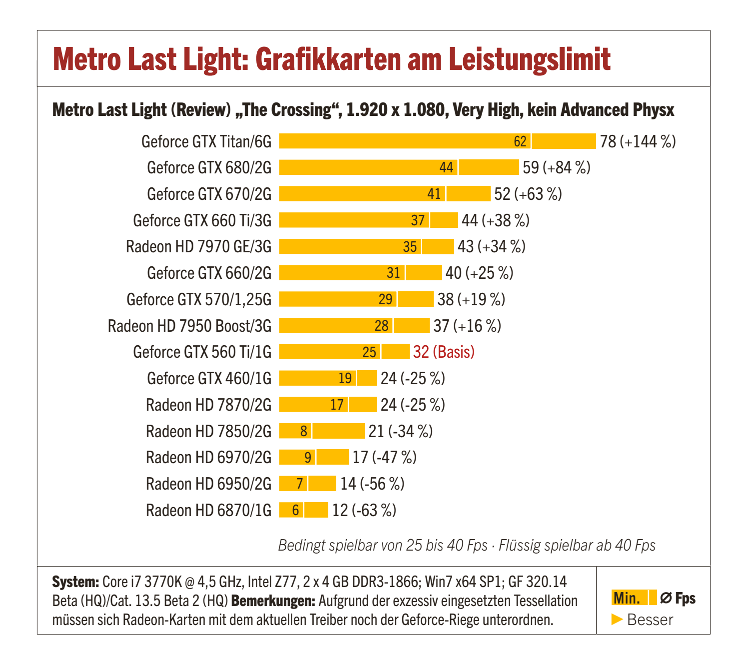
Metro Last Light: Tuning-Tipps

Von: Frank Stöwer

Bei voller DX11-Detailpracht bringt Metro Last Light viel Hardware-Hunger mit. Dennoch läuft das Spiel auch mit älteren Karten rund, wenn Sie die richtigen Schalter betätigen.

Wie PC Games anhand von zwei Interviews mit dem Chief Technical Officer von 4A Games Studios Oles Shishkovtsov festgestellt hat, gehört *Metro Last Light* zu den fortschrittlichsten Spielen am Markt. Neben der per Deferred-Shading in Szene gesetzten Beleuchtung inklusive Umgebungsverdeckung (Screen Space Ambient Occlusion) und Volumenstreuung (Sub Surface Scattering) sorgt der DX11-Renderer (DX10- und DX9-Pfad vorhanden) unter anderem mit Parallax Occlusion Mapping, Tessellation, (Object) Motion Blur, sehr hoch aufgelösten Texturen und Schatten sowie Tiefenunschärfe samt zusätzlichem Bokeh-Effekt (Depth of Field) für eine herausragende Optik.

Um Polygonkanten glatt zu bügeln, steht in der höchsten Detailstufe ein Mix aus AAA (Analytical Anti-Aliasing) und FXAA (Fast Approximate Anti-Aliasing) bereit. Optional können Sie das sehr viel GPU-Leistung fordernde SSAA (Supersample Anti-Aliasing) in den Stufen 0,5x, 2x, 3x sowie 4x einschalten. Beim Modus 0,5x wird jedoch die eingestellte Auflösung pro Achse halbiert, was die Leistung zwar drastisch erhöht, die Qualität aber stark senkt.



Sehr viel Grafikleistung gefragt

Obwohl die Engine von *Metro Last Light* sehr gut mit Mehrkernprozessoren skaliert – wir messen mit einem Phenom II X6 1100T (sechs Kerne) einen stetigen Anstieg der Fps-Rate bei manueller Erhöhung der Kernzahl von zwei bis sechs –, ist die Leistung Ihrer Grafikkarte maßgeblich verantwortlich dafür, ob der Titel ruckelfrei spielbar ist. In puncto Prozessor reicht unseren Leistungsmessungen zufolge ein Vierkern-Modell der (oberen) Mittelklasse, der mit ungefähr 3,0 GHz Takt seinen Dienst verrichtet.

Wer bei *Metro Last Light* im Gegenzug auf keines der vielen DX11-Details verzichten will, dem reicht die Leistung eines 3D-Beschleunigers des Preissegments unterhalb von 200 Eruo nicht aus. Das veranschaulicht unser Benchmark links ganz deutlich. Für unsere Messungen setzen wir für Nvidia-Grafikkarten auf den neuen Geforce-Treiber 320.14 Beta, der laut Nvidia für *Metro Last Light* performanceoptimiert ist. AMD hingegen stellt den Catalyst 13.5 Beta 2 als aktuellen Treiber bereit, daher verwenden wir diesen für Radeon-Grafikkarten.

Betrachtet man jedoch die Leistung der HD 7970 GHz Edition, der HD 7950 Boost sowie der HD 7870, bekommt man den Eindruck, dass AMDs Pixelbeschleuniger in *Metro Last Light* derzeit mit gezogener Handbremse arbeitet, denn in mehreren von uns geprüften Szenen sind sehr geringe Bildraten zu verzeichnen. Außerdem treten auf Radeon-Grafikchips bei einigen Levels (Innenareale) flackernde Schattenfehler auf. Wir haben AMD diese Beobachtungen zukommen lassen und erwarten Fps-Steigerungen mit kommenden Catalyst-Treibern. Die Vermutung, die Radeons könnten durch die exzessiv eingesetzte Tessellation so stark ins Hintertreffen geraten, bestätigt sich indes nicht: Eine Radeon HD 7970 GHz Edition kommt ohne Tessellation auf 48 statt 43 Bilder pro Sekunde.

Edel-Kantenglättung nur für Grafik-Boliden

Für maximale Details in Full HD (1080p) sollte es somit mindestens eine Geforce GTX 660 Ti oder Radeon HD 7970 GHz Edition sein. Wer allerdings die besonders hochwertige Super-Sampling-Kantenglättung dem schon recht ordentlich ausschauenden Mix aus Analytical Anti-Aliasing und FXAA vorzieht, der benötigt eine High-End-Karte. Bei unseren Bechmarks mit allen Details in 1.920 x 1.080 sowie 2x Supersample Anti-Aliasing (siehe auch: http://goo.gl/tGw4n) erreicht nur noch die mit rund 900 Euro veranschlagte Geforce GTX Titan mehr als 40 Bilder pro Sekunde. Selbst ein sehr leistungsstarkes Modell wie die Geforce GTX 680 oder GTX 670 liegen mit 35 respektive 31 Fps noch deutlich unter der Spielbarkeitsgrenze von 40 Fps.



Die maximale Detailstufe bietet viele Optik-Schmankerl: SSAO verschattet alle Nischen sowie den Bereich hinter dem NPC, alle Schatten und Texturen besitzen eine sehr hohe Auflösung und sind gefiltert.



Die SSAO-Qualität hat abgenommen, Rendertricks wie Skin Shading (Gesicht) oder Parallax-Mapping (plastische Fugen/Risse im Mauerwerk) fehlen. Die Texturen und Schatten sehen aber noch passabel aus.

Weniger Details für mehr Fps
Anders als bei vielen Titeln sind im Grafik-Optionsmenü von *Metro Last Light* einzelne Optionen wie Schatten oder Texturen nicht verfügbar, einzig die fordernde Kantenglättung, der anisotrope Filter sowie Regler für Motion Blur und Tessellation stehen bereit – neben einem Schalter für die allgemeine Qualität. Letztgeannter ist abseits der auf 1.280 x 720 Pixel verringerten Auflösung auch die erste Wahl, wenn das Spiel mit Ihrer Grafik-Hardware stark ruckelt. Wie die Tabelle auf dieser Seite zeigt, kann derjenige, der etwa die normale Stufe statt „Hoch" oder „Sehr hoch" wählt, die Fps-Rate um bis zu 55 Prozent steigern. Spielern mit Radeon-Karten empfehlen wir aktuell, auf die Tessellation zu verzichten. Bei einer HD 6870 bringt das ein ordentliches Leistungsplus von bis zu 40 Prozent (siehe Tuning-Tipps-Tabelle unten). ❑

ADVANCED PHYSX AN

ADVANCED PHYSX AUS



Mit aktivierten Physx-Effekten ist die Rauchdarstellung schicker und es fliegen viele Trümmerteile durch die Luft, die dann am Boden liegen bleiben. Allerdings benötigen Sie hierfür eine sehr flotte Geforce-Karte.

TUNING-TIPPS: METRO LAST LIGHT*

Schalter und Einstellung	Tuning-Potenzial	Gewinn in Frames
Auflösung: 1.280 x 720 statt 1.920 x 1.080	35 Prozent	7 (20 auf 27 Fps)
Quality: High statt Very High	15 Prozent	3 (20 auf 23 Fps)
Quality: Normal statt Very High	40 Prozent	8 (20 auf 28 Fps)
Quality: Low statt Very High	55 Prozent	11 (20 auf 31 Fps)
SSAA: Off statt 2x	43 Prozent	6 (14 auf 20 Fps)
Motion Blur: Low statt Normal	0 Prozent	Kein Leistungsgewinn
Tessellation: Normal statt Very High	25 Prozent	5 (20 auf 25 Fps)
Tessellation: Off statt Very High	40 Prozent	8 (20 auf 28 Fps)

* Gemessen mit Phenom II X4 940, Radeon HD 6870, 4 GiByte RAM, Win7 SP1

TESSELLATION: WENIGER KANTEN DURCH ERHÖHTE POLYGONZAHL

TESSELLATION: OFF



Tessellation ist im Grafikoptionsmenü von *Metro Last Light* in den Stufen „Very High", „High" und „Normal" auswählbar. Wer auf das Abrunden von eckigen Bereichen bei NPCs (Kopfform) und Objekten wie der Laterne im Bild verzichtet, macht bis zu 40 Prozent an Leistung gut (siehe Tabelle: Tuning-Tipps).

TESSELLATION: OFF

TESSELLATION: VERY HIGH



Mithilfe zusätzlicher Polygone erhöht Tessellation den Detailgrad von Gegenständen und Personen. Das ist besonders schön beim Laternenpfahl unten zu beobachten. Beachten Sie jedoch, dass die Tessellationsleistung von AMD-Karten aktuell dank nicht optimierter Treiber sehr schwach ist (siehe Benchmark).

TESSELLATION: VERY HIGH

Von: Matti Sandqvist

Diese Schiffsschlachten nehmen erst im Mehrspieler-Modus fast volle Fahrt auf.



Die Mehrspielergefechte machen richtig Spaß, vor allem wenn man die Flotte selbst zusammenstellt.

Leviathan: Warships

Selten hat eine so schlichte Werbekampagne so gut eingeschlagen wie im Falle von *Leviathan: Warships*. Kurz vor dem Erscheinen veröffentlichte Paradox Interactive ein Gameplay-Video, das mit einer groovigen Jazz-Musik und einem lustigen Text das optisch simple Runden-Strategiespiel anpries. Nun haben wir uns die Admiralsmütze aufgesetzt und uns durch die recht kurze, aber taffe Singleplayer-Kampagne geschlagen und die Multiplayer-Gewässer mit unserer selbst zusammengestellten Flotte unsicher gemacht.

Alleine etwas frustrierend

Das Spielprinzip ist altbekannt, aber durch das frisch wirkende Marine-Szenario unterhaltsam. Sie legen zuerst die Bewegungen und die Angriffsziele Ihrer Schiffe in einer Planungsphase fest. Dabei müssen Sie zum Beispiel darauf achten, in welche Richtung die Kanonen Ihrer Flotte schießen und welche Reichweite Ihre Bewaffnung hat. Sobald Sie die Runde beenden, werden Ihre Befehle zehn Sekunden lang ausgeführt, wonach die nächste Planungsphase startet. Da Sie in der Kampagne unbegrenzt lange Zeit für Ihre Züge haben, stört die etwas fummelige Steuerung hier nicht. Trotzdem wird man das Gefühl nicht los, dass *Leviathan: Warships* primär für Tablets und Smartphones entwickelt worden ist – dafür spricht auch die schlichte Präsentation. Insgesamt wirkt der Singleplayer-Modus wie eine nette Vorbereitung für die Mehrspielergefechte, denn nach abwechslungsreichen Missionen oder einer vernünftigen Story suchen Sie hier vergebens. Dazu nimmt der Schwierigkeitsgrad der Kampagne bereits nach den ersten drei Missionen so rapide zu, dass man sich beinahe nur mit dem Trial&Error-Prinzip durch die Aufträge schlagen kann. Obendrein gibt es keine Speichermöglichkeit während der Aufträge, was am Ende die Spieldauer künstlich verlängert.

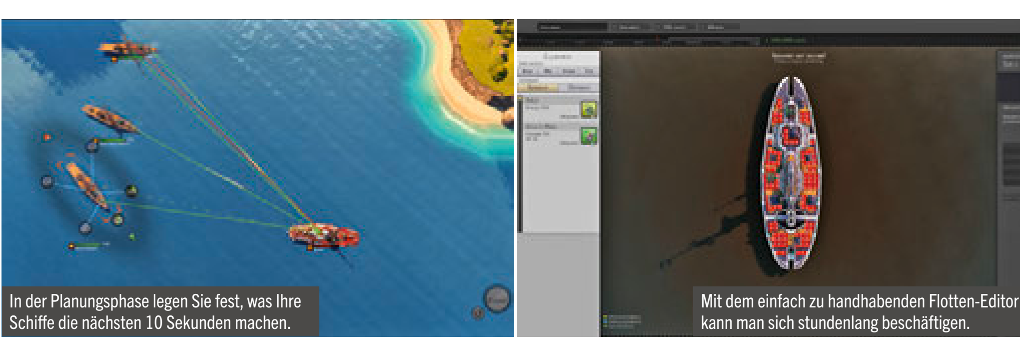
Viel interessanter ist der Mehrspieler-Modus. Sie können wie in der Kampagne mit dem einfach zu handhabenden Editor eine eigene Flotte erstellen und sich mit bis zu drei weiteren Admirälen Gefechte liefern. Leider sind derzeit recht wenige Karten verfügbar. Wer möchte, kann aber weitere Maps im Ingame-Shop kaufen. ❑

MEINE MEINUNG | *Matti Sandqvist*



„Kein Meisterwerk, aber sein Geld wert.“

Meiner Meinung nach gibt es viel zu wenige Strategiespiele, die sich ausschließlich mit Schiffsschlachten beschäftigen. Ich muss aber gestehen, dass die Singleplayer-Kampagne von *Leviathan: Warships* mich fast in den Wahnsinn trieb. So oft hätte ich vor einem wichtigen Zug gespeichert, konnte es aber nicht. Zudem waren die Missionen eher austauschbar und die Story nicht einmal erwähnenswert. Was mir aber durchgehend richtig Laune bereitet, sind die Mehrspielergefechte. Alleine mit dem Zusammenstellen meiner Flotten kann ich mich gut und gerne stundenlang beschäftigen. Ein paar zusätzliche, kostenlose Karten für die Gefechte wünsche ich mir aber trotzdem.

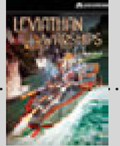


In der Planungsphase legen Sie fest, was Ihre Schiffe die nächsten 10 Sekunden machen.

Mit dem einfach zu handhabenden Flotten-Editor kann man sich stundenlang beschäftigen.

LEVIATHAN: WARSHIPS

Ca. € 10,-
30. April 2013



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Runden-Strategie
Entwickler: Pieces Interactive
Publisher: Paradox Interactive
Sprache: Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Sie benötigen ein Steam-Konto und eine einmalige Internetverbindung zur Installation.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schlichte Grafik mit netten Grafikeffekten. Sieht insgesamt wie ein iOS- oder Android-Spiel aus.
Sound: Ruhige Hintergrundmusik, auf die man auch verzichten kann.
Steuerung: Maus und Tastatur. Die Bedienung wirkt so, als ob sie für Touchscreens optimiert wäre.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 2 Koop-Modi und 2 Versus-Modi. Nur online spielbar.
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Pentium 4 2,4 GHz oder AMD 3500+, 2GB RAM, Geforce 8800 oder ATI Radeon X1900 mit 512 MB Speicher, 800 MB Festplattenplatz

JUGENDEIGNUNG

USK: Noch nicht geprüft.
Bis auf die Tatsache, dass man Seeschlachten nachspielt, kommt das Spiel ganz ohne Gewaltdarstellung aus und ist somit auch für junge Spieler geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00
Bis auf die nicht optimierte PC-Steuerung leistet sich *Leviathan: Warships* technisch keine großen Fehler. Während des Tests ist das Spiel nicht abgestürzt.

PRO UND CONTRA

- + Unverbrauchtes Szenario
- + Flotten und Schiffe lassen sich selbst zusammenstellen.
- + Mehrspielergefechte machen richtig Laune, aber ...
- − ... es gibt zurzeit zu wenige Karten.
- − Steuerung für Tablets optimiert
- − Einzelspielerkampagne lieblos zusammengestellt
- − Keine Speichermöglichkeit während der Missionen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **64**

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**

Von: Marc Brehme

Minecraft meets Tim Burton: Wie lange schaffen Sie es, in diesem Perma-Death-Indie-Titel zu überleben?


Die Nächte verbringen Sie im Camp mit Nahrungsanbau und Kochen – auf alle Fälle in der Nähe von Feuer, damit die Monster Sie nicht erwischen. Selbst gebaute Maschinen (Bildmitte) ermöglichen neue Bauoptionen.

Don't Starve

Im Indie-Survival-Abenteuer *Don't Starve* landen Sie auf einer Insel, sind dort im Sandbox-Modus auf sich allein gestellt und müssen so lange wie möglich überleben. Nicht zu verhungern ist dabei nur der namensgebende Teil Ihrer großen Aufgabe. Die Welt zu erforschen, Ressourcen zu finden und abzubauen sowie gegnerische Angriffe zu überstehen, sind die anderen.

Folge deinem Instinkt!

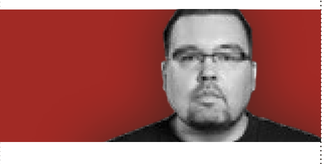
Im kurzen Intro verbannt ein Dämon Wissenschaftler Wilson auf eine unwirtliche Insel. Klappe. Schnitt. Das war's. Ein Tutorial gibt es nicht. Folgen Sie einfach Ihrem Instinkt und erkunden Sie das Eiland. Ah, es gibt Büsche mit Beeren. Verhungern werden wir also wohl nicht. Flugs sind ein paar leckere Früchte gepflückt und landen in der Inventarleiste. Oh, mit Karotten funktioniert das ebenso. Und auch das Gras und Zweige können wir einsammeln. Kurze Zeit später basteln wir aus gesammelten Ressourcen im Baumenü unser erstes Werkzeug: eine Axt. Damit können wir den Baumbestand dezimieren und einen Holzvorrat anlegen. Durch das Erkunden der Spielwelt finden wir immer mehr nützliche Dinge und schalten neue Optionen im Baumenü frei.

Schicksalshafte Entscheidungen

Die Lebenssimuation ist detailverliebt und nachvollziehbar gestaltet. So kann sich Wilson etwa einen Bart wachsen lassen. Dessen Haare können Sie weiterverwerten oder Sie lassen die Gesichtsmatte stehen und haben dadurch im Winter sogar etwas Kälteschutz.

Im Spielverlauf ist es wichtig, Entscheidungen zu treffen, die sich an Nachhaltigkeit orientieren. Anstatt also etwa nur alle Bäume abzuholzen, sollten Sie auch neue Nahrungsmittel und Gehölze anpflanzen, damit Sie später nicht daran Mangel leiden. Denn das kann im schlimmsten Fall tödlich für Ihren Charakter ausgehen. In der Dunkelheit wird er von Monstern angegriffen und segnet schnell das Zeitliche. Und in *Don't Starve* bedeutet der Tod (fast) immer das Spielende und einen Neustart. Das kann teils frustrieren, ist aber andererseits auch motivierend. Nämlich diesmal alles richtig zu machen und einen weiteren Charakter freizuschalten. Und schon beginnt sich die Suchtspirale zu drehen … ❑

MEINE MEINUNG |
Marc Brehme



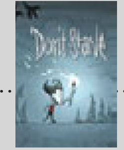
„Der Schuss Minecraft macht süchtig."

Darüber, ob der Perma-Death-Modus spannend oder nervig ist, kann man trefflich streiten. Deshalb gibt es nur zwei Möglichkeiten: Sie werden dieses Spiel entweder lieben oder hassen. *Don't Starve* schafft mit seiner gelungenen Mischung aus Entdecken und Ausprobieren aber den Spagat zwischen Frust und Spielspaß. Das liegt zum Großteil an der spannenden Entdeckungsreise, auf die Sie das Spiel mitnimmt. Den Reiz, es auch nach dem Bildschirmtod Ihres Helden erneut zu versuchen, zieht *Don't Starve* vor allem aus der zufallsgenerierten Welt, die beständig erweitert wird. Trotz kleiner Macken: unbedingt ausprobieren!


Schweine können Sie nicht nur schlachten, sondern sogar zähmen. Dann helfen sie Ihnen beim Ressourcensammeln oder auch im Kampf.


Im Spielverlauf schalten Sie sieben Charaktere frei. Charakter Wolfgang sollte hier keines der Beefalos ärgern. Der Gegenangriff der Herde wäre tödlich.

DON'T STARVE



Ca. € 14,-
23. April 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Simulation
Entwickler: Klei Entertainment
Publisher: Klei Entertainment
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Je nach Anbieter. Bei GoG.com kein Kopierschutz, bei Steam Kontenbindung an Ihren Account; Weiterverkauf nicht möglich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schräger und witziger Tim-Burton-Stil mit 2D-Charakteren in einer 3D-Welt. Insgesamt aber recht triste Grafik mit nur wenigen Effekten
Sound: Weniger, aber dafür stimmige Sounds und Musik, keine Sprachausgabe, sondern Töne
Steuerung: Ausgereift und eingängig mit Maus und Tastatur. Das simple Kampfsystem beinhaltet lediglich eine Maustaste und kein Ausweichen. Das Baumenü ist etwas unübersichtlich und fummelig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

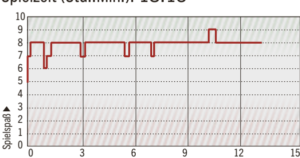
Minimum: 1,7 GHz CPU, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB, Direct X 9.0c, 500 MB Festplattenspeicherplatz
Empfehlenswert: 2,2 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht bewertet
Es gibt keine expliziten Gewalt- oder jugendgefährdenden Darstellungen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 13:15



Die Spielzeit ist individuell sehr unterschiedlich. Wir haben etwa nach drei Stunden mehr als 20 Tage überlebt und einen neuen Charakter freigeschaltet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle Mischung aus Entdecken, Sammeln, Ausprobieren und Bauen
- ➕ Stimmige Spielwelt und Charaktere
- ➕ Sieben freischaltbare Charaktere mit jeweils eigenen Fähigkeiten
- ➕ Übersichtliche und hilfreiche Karte
- ➕ Erfahrungspunkte auch bei Tod
- ➕ Zusätzlicher Story-Modus
- ➕ Hoher Wiederspielwert durch zufallsgenerierte Welt
- ➖ Dünne Hintergrundgeschichte
- ➖ Perma-Death kann frustrierend sein
- ➖ Kampfsystem sehr rudimentär
- ➖ Aufgaben wiederholen sich häufig
- ➖ Kein Tutorial

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **79**



Mit maximal acht Einheiten pro Mission sollen Sie in *Legends of War* die heroischen Schlachten von General Patton nachempfinden. Dies gelingt aber allenfalls bedingt. Warum, das verrät der Test.

Die kurzen Videosequenzen in mäßiger Spielgrafik sind nun nicht gerade Atmosphäregranaten.

Mehr als diese gezeigten Truppentypen stehen Ihnen in der Kampagne nicht zur Verfügung. Die Einheiten sind extrem teuer im Einkauf und teilweise schlicht überflüssig. Dies liegt vor allem am schlechten Balancing.

Legends of War

Von: Stefan Weiß

Von wegen Legende: „Verkorkstes Kriegshandwerk für leidensfähige Naturen" trifft es eher!

General George Smith Patton kommandierte die dritte US-Armee, als er im August 1944 an der Kesselschlacht von Falaise in Frankreich teilnahm. Tausende Soldaten und Hunderte Panzer lieferten sich dabei eine gigantische Material- und Menschenschlacht. Ein Stück blutige Geschichte, die zur Befreiung Europas vom Nazi-Terror führte.

Großes Vorbild, kleine Umsetzung

Nun, ganz so eindrucksvoll erleben Sie solch geschichtsträchtige Militär-Operationen nicht, wenn Sie die 21 Missionen umfassende Patton-Kampagne in *Legends of War* spielen. Denn in dem rundenbasierten Taktik-Strategie-Mix von Entwickler Slitherine steuern Sie maximal acht Einheiten über grafisch spärlich inszenierte 3D-Schlachtfelder. Moment mal – Slitherine? Die landeten doch 2011 mit *Panzer Corps: Wehrmacht* einen echten Geheimtipp. Das Spiel setzte die Hexagon-Spielmechanik eines ehrwürdigen *Panzer General* prima um und stimmte Taktik-Liebhaber freudig.

Es knirscht an vielen Ecken

Legends of War leistet sich hingegen einen Rohrkrepierer nach dem anderen. Da wären zunächst die viel zu kleinen Spielkarten, auf denen Sie Angriffs-, Verteidigungs-, Sabotage-, Eskorten- und Infiltrier-Missionen bestreiten. Die Levels für jeden Missionstyp sehen sich dabei viel zu ähnlich: Die Entwickler nutzen nur eine Handvoll Level-Objekte, die sich ständig wiederholen – das langweilt schnell.

Schlimmer ist jedoch die ungeschickt umgesetzte Steuerung im Spiel. Es ist ja schön, dass es für die Einheitenbefehle Schnelltasten gibt, aber ausgerechnet eine Schaltfläche und damit auch eine Schnelltaste fehlt: „Runde/Zug beenden". Hallo, wir reden hier von einem Rundenstrategiespiel, bei dem man schon mal pro Level zwanzig oder mehr Züge absolviert. Dass man nun jedes Mal per Escape-Taste das Menü aufrufen muss, um dort mit einem Klick auf „Spielzug wechseln" die Runde zu beenden, ist einfach lächerlich.

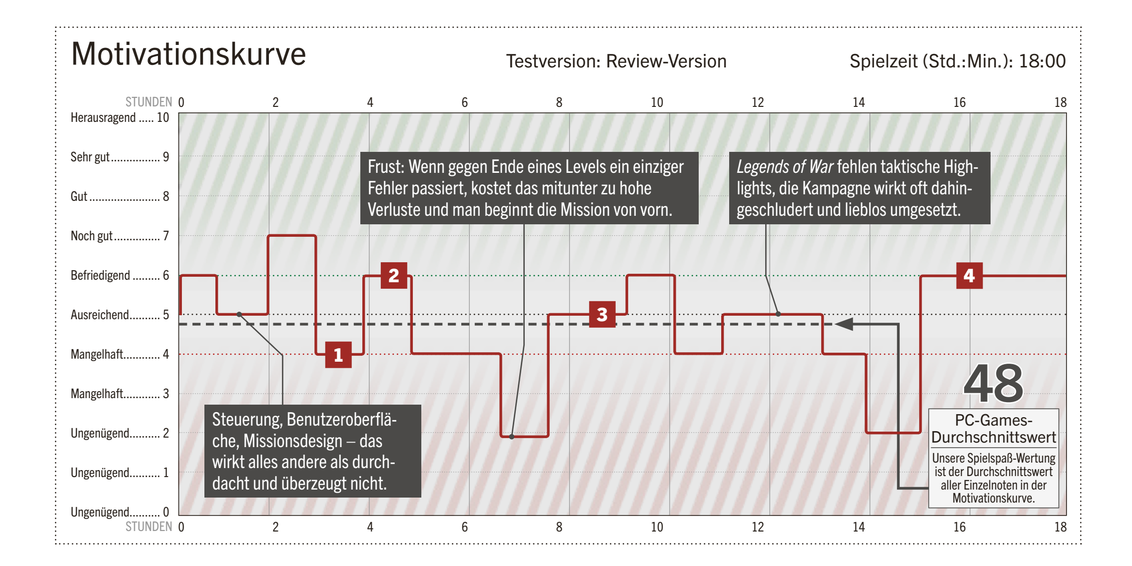
Auch bei der Einheitensteuerung im Gefecht schütteln wir immer wieder ungläubig mit dem Kopf: Mithilfe von Aktionspunkten scheuchen Sie Ihre Truppen übers Feld. Per Rechtsklick schalten Sie dabei zwischen Bewegungs- und Angriffsmodus um. Das klingt soweit in Ordnung. In der Praxis sorgt das jedoch stets für ungewollte Verschiebungen des gewählten Bildausschnitts. Ein Beispiel: Wir wählen eine Panzereinheit und schicken diese per Linksklick plus Eingabetaste zu einem Zielpunkt.



◀ Der Felsen versperrt unserem Soldaten (gelber Kreis) die Sicht. Trotzdem kann er punktgenau den Gegner (roter Kreis) mit einer Granate bewerfen. Albern!



▶ Die Spezialfähigkeit des Kommando ist sein Messerangriff. Aber das soll den Preis von 20.000 Prestige rechtfertigen?





Gefechte zwischen Panzern laufen meist auf solch kurzer Distanz ab. Unrealistisch!

Am Ende der Kampagne blicken wir auf mittelmäßigen Spielspaß zurück.

Dort angekommen, entdecken wir einen Gegner in der Ferne. Wir bewegen die Kamera zum Ziel hin, um es in Augenschein zu nehmen und wechseln in den Angriffsmodus. Jetzt zentriert das Bild wieder um unsere eigene Einheit, denn die ist ja noch durch den Linksklick ausgewählt. Umständlich, aber man gewöhnt sich irgendwann daran.

Misslungenes Truppenmanagement
Nach dem Sieg eines jeden Levels erhalten Ihre Truppen Erfahrungspunkte und Sie als Kommandant Prestige- und Skillpunkte. Je besser die Statistik dabei ausfällt, umso mehr Punkte streichen Sie ein. Allerdings hat sich uns nicht logisch erschlossen, welche Kriterien dabei wie stark ins Gewicht fallen.

Mit Prestige kaufen Sie neue Einheiten oder verbessern bestehende Truppen. Doch das ist immens teuer. Warum ein Kommandosoldat mit 20.000 Prestige genauso viel kostet wie ein Sherman-Panzer, entbehrt jeder Logik. Dabei ist noch zu bedenken, dass man für einen heldenhaften Sieg, der bestmöglichen Siegwertung, 16.000 Prestige erhält.

Sich ein Einheitenupgrade zu leisten, ist nur geringfügig günstiger, hat aber den Vorteil, dass die gewonnene Erfahrung der Einheit nach dem Upgrade erhalten bleibt.

Krieg gewonnen, aber keine Feier!
Die Kampagne durchzuspielen war ein zähes Geschäft. Wir mussten oft einen Level neu anfangen, weil schon der kleinste Fehler gegen Ende einer Mission für teure Verluste sorgt. Im Gefecht speichern oder gar einen Zug zurückzunehmen, geht nicht.

Die Vielzahl der Macken im Spiel verdirbt die Laune und sorgt für Frust. Patton wäre beleidigt. ❑

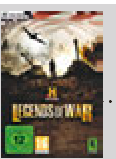
MEINE MEINUNG |
Stefan Weiß



„Gute Rundentaktik stelle ich mir anders vor!“

Meine Kollegen tun mir leid, mussten Sie mich doch lauthals schimpfend und zeternd aushalten. Aber was soll man angesichts eines solch enttäuschenden Spielerlebnisses wie in *Legends of War* machen? Ich mag anspruchsvolle Taktikspiele, doch wenn sie in einer solch unlogischen und frustrierenden Art und Weise daherkommen, ist es mit dem Spielspaß Essig. Wenn es nur darum geht, die Standorte der Gegner mühsam auswendig zu lernen, hat das nichts mehr mit Taktik zu tun. Zudem gibt es einfach so viele Designmängel im Spiel, dass es schon fast wehtut.

LEGENDS OF WAR



Ca. € 29,-
30. April 2013

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Slitherine
Publisher: Daedalic
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Um zu spielen, müssen Sie lediglich einen Key eingeben. Eine Online-Aktivierung ist nicht vorgesehen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Altbacken, grobe Texturen, klobig skalierte Menüs
Sound: Militärmusik, die sich zu oft wiederholt, schwache Effekte
Steuerung: Nervige Kameraspringerei beim Wechsel zwischen Bewegungs- und Angriffsmodus. Panzer drehen auf der Stelle, statt zurückzusetzen.

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Die 21 Kampagnenkarten lassen sich im Hotseat-Modus spielen
Zahl der Spieler: Zwei

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum (Herstellerangabe): CPU mit 2 GHz, 2 GB RAM, Nvidia 6200/ATI X1300

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 12 Jahren
Legends of War verzichtet auf explizite Gewaltdarstellung. Dank des extremen Tiefenunschärfe-Effekts (Tilt-Shift) wirkt das Geschehen mehr wie eine Modell-Spielzeug-Szenerie und nicht wie eine reale Darstellung des Zweiten Weltkriegs.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Die Testversion lief insgesamt stabil und ohne technische Probleme. Inhaltlich zeigten sich aber noch etliche Bugs und Ungereimtheiten. Die Testspielzeit setzt sich aus etlichen Missionswiederholungen zusammen, die verlustbedingt nötig waren.

PRO UND CONTRA
- ➕ Historischer Szenarienhintergrund
- ➕ Einfach zu lernende Steuerung ...
- ➖ ... die sich jedoch nicht konfigurieren lässt
- ➖ Viele Frustmomente, da schon kleinste Fehler extrem bestraft werden
- ➖ Unlogisches Sichtlinien-System (Gegner tauchen unvermittelt im Sichtradius auf)
- ➖ Bugs bei der Wegfindung von Fahrzeugen
- ➖ Umständliche Menüs (Truppenmanagement)
- ➖ Viele Szenarien sehen gleich aus, teilweise wiederholen sich Karten
- ➖ Schlecht übersetzte Texte („Schalten Sie das PC nicht aus“)

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **48**


Im Spielverlauf sammeln Sie auch Gorn-Knarren auf. Upgrades gibt es jedoch lediglich für den normalen Phaser.

Star Trek



Von: Peter Bathge

Kirk & Co. kämpfen gegen einen übermächtigen Feind: schlechtes Spieldesign.

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Fakt: Filmumsetzungen sind meistens mies. Die gute Nachricht: *Star Trek* ist keine Filmumsetzung des neuen Trekkie-Films *Into Darkness*, sondern ein eigenständiges Abenteuer mit der bekannten Enterprise-Crew. Die schlechte Nachricht: Mies ist das Actionspiel dennoch.

Auf Echs'!

Sie schlüpfen zu Beginn in die Rolle von Captain Kirk oder Wissenschaftsoffizier Spock. Den jeweils anderen Charakter steuert die KI oder ein menschlicher Mitspieler. Das Duo bekommt es mit brutalen Echsenmenschen zu tun, den Gorn. Die verwüsten die neue Heimatwelt der im ersten *Star Trek*-Film dezimierten Vulkanier und krallen sich eine geheime Superwaffe.

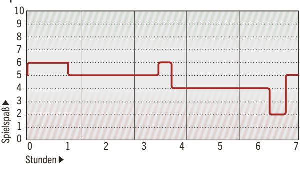
Ausgerüstet mit Phaser und dem für die Mini-Rätsel notwendigen Tricorder nehmen Sie die Verfolgung auf und strecken Hunderte Klongegner nieder. Das ödet einen schon im zweiten von elf Levels wegen der langweiligen Deckungskämpfe und der mangelhaften KI von Freund und Feind nur noch an.

Hirnlose Minispiele nerven alle paar Meter mit anspruchslosen Geschicklichkeitstests. Die Monotonie unterbrechen ultrakurze Kletter- und Flugeinlagen in ideenlos designten, mies texturierten Raumstationen, auf Planeten und im All. Selbst eine anspruchslose Raumschlacht gibt es, in der Sie jedoch lediglich die Waffen des Raumschiffs Enterprise kontrollieren. Gähn!

Schleich dich!

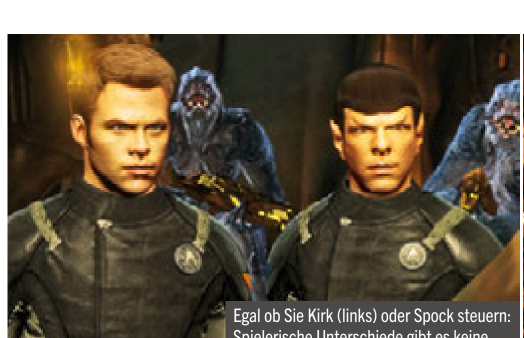
Optionale Nebenziele versuchen, Sie zum Schleichen zu verführen. Jedoch ist einfacher, alles über den Haufen zu ballern. Die Belohnung in Form von Erfahrungspunkten reizt einen kaum: Das Upgrade-System wirkt aufgesetzt, Ihr Charakter verbessert sich nie spürbar. Ärgerliche Bugs und Anzeigefehler gibt es obendrein, weshalb wir selbst den treuesten *Star Trek*-Fans nur einen Rat geben können: Finger weg! ❑

MEINE MEINUNG |
Peter Bathge



„Das Äquivalent eines Warpkernbruchs"

Macht *Star Trek* eigentlich irgendetwas richtig? Ja, die Atmosphäre, die passt: Die tolle Soundkulisse mit witzigen (englischen) Dialogen und feiner Originalmusik lässt das Spiel wie eine (optisch miese) TV-Folge mit Scotty, Sulu, Checkov und Uhura in den charmanten Nebenrollen wirken. Der Plot um die Gorn ist zudem solide und funktioniert auch ohne direkten Filmbezug prima. Aber selbst für einen beinharten *Star Trek*-Fan wie mich ist das nicht genug, um über einfallsloses Missionsdesign, langweilige Standardkämpfe und etliche technische Unzulänglichkeiten hinwegzutrösten. *Star Trek* ist Lizenzschrott der übelsten Sorte, schlampig zusammengezimmert und ohne Qualitätskontrolle veröffentlicht.


Egal ob Sie Kirk (links) oder Spock steuern: Spielerische Unterschiede gibt es keine.


Eingestreute Klettereinlagen wirken aufgesetzt und steuern sich träge.

STAR TREK



Ca. € 50,-
26. April 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Third-Person-Shooter
Entwickler: Digital Extremes
Publisher: Namco Bandai
Sprache: Englisch, deutsche Texte
Kopierschutz: Sie benötigen ein Steam-Konto und eine Internetverbindung zur Installation.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Abgrundtief hässliche Texturen, unbeholfene Animationen und unfreiwillig komische Gesichter
Sound: Hervorragende englische Originalsprecher, tolle Filmmusik, schwachbrünstige Waffeneffekte
Steuerung: Ungenügend. Sowohl mit Maus und Tastatur als auch Gamepad bleibt Ihr Charakter oft an Kanten hängen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Kampagne per Online-Verbindung (kein Splitscreen)
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Core 2 E4400/Athlon 64 X2 4200+, 2 GB RAM, Geforce 9600/Radeon HD 2900

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Sie schießen vornehmlich auf Riesenechsen, dabei spritzt gelbes Blut. Menschliche Gegner sacken ohne jeden Flüssigkeitsverlust zusammen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00

Im Testverlauf beobachteten wir mit schöner Regelmäßigkeit Grafikfehler und KI-Aussetzer.

PRO UND CONTRA

- ➕ Halbwegs spannende Story
- ➕ Englische Originalsprecher sind mit Leidenschaft bei der Sache.
- ➕ Hübsch anzusehende Flugsequenzen und Weltraumausflüge
- ➖ Fummelige Steuerung, hakeliges Deckungssystem
- ➖ Montones Leveldesign mit Längen
- ➖ Schlechtes Waffen-Feedback
- ➖ Grottige künstliche Intelligenz
- ➖ Wirkt technisch unfertig (Glitches, Clipping-Fehler, KI-Aussetzer).
- ➖ Einschläfernde Minispiele
- ➖ Teils abscheuliche Texturen
- ➖ Fehlerhafte deutsche Untertitel

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **47**

Leser für uns – Prämie für Sie!

Jetzt: Freund werben oder sich selbst werben lassen und eine 30-Euro-Prämie kassieren!

PREISVORTEIL 4,5%

IHRE ABO-VORTEILE:

DICKE PRÄMIE
- 4,5 % PREISVORTEIL
- PÜNKTLICH & AKTUELL
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG

NEU! ALLE THEMEN VORAB IM EXKLUSIVEN ABO-NEWSLETTER!

30-EURO-BARPRÄMIE



QR-Code scannen und hinsurfen!

www.pcgames.de/lwl-30-euro-barpraemie

oder

30-EURO-AMAZON.DE-GESCHENKGUTSCHEIN

amazon.de
Geschenkgutschein
Betrag: € 30,-



QR-Code scannen und hinsurfen!

www.pcgames.de/lwl-30-euro-amazon

shop.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002*
(* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)
Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

shop.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



☐ **Ja, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD.** 965185
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

☐ **Ja, ich möchte das PC-Games-Extended-Abo mit DVD.** 966166
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):
☐ 30-Euro-Amazon-Gutschein ☐ 30-Euro-Barprämie

Der neue Abonnent war in den letzen 12 Monaten nicht Abonnent von PC Games.
Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens 3 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in einer E-Mail-Bestätigung.

Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kunden-Service, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

Prämienlieferung nur innerhalb EU und Schweiz möglich! Bei Prämienlieferungen in die Schweiz werden vom Zoll zusätzliche Gebühren erhoben! Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos! (Bitte beachten: Bankeinzug nur für Deutschland und Österreich möglich)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: Bei Bankeinzug: **2 HEFTE GRATIS!**

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (keine zwei Hefte gratis)

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich COMPUTEC MEDIA AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Von: Andreas Schultz/
Peter Bathge

Sprunghaft-explosives Experiment mit pubertärem Teenie-Gehabe



Jeder der kolossalen Endgegner kommt mit einer Schwachstelle daher. Das Spiel erspart Ihnen die Suche und markiert diese zu Kampfbeginn.

Mit Ms. Splosion Mans Fähigkeit zur Selbstexplosion überwinden Sie Entfernungen und schaffen feindlich gesinnte Wissenschaftler aus dem Weg.

Ms. Splosion Man

Wenn eine Frau „explodiert“ ist das in der Regel kein gutes Zeichen. Ganz anders verhält es sich im Jump&Run-Genre: *Ms. Splosion Man* ist der Nachfolger des Xbox-360-Spiels *Splosion Man* und bringt die gewohnt explosive Unterhaltung des Vorgängers nun auch auf den PC.

Pink, laut und schrill

Gerade haben die Wissenschaftler von „Big Science“ Splosion Man gefangen, schon verursacht ein Kurzschluss auf der verdienten Siegesfeier das nächste Debakel. Ein Schleifchen verirrt sich auf die Testplattform, Ms. Splosion Man wird geboren. Genau wie beim Vorgänger steht nun die Flucht des Laborerzeugnisses an, die mit einem explosiven Amoklauf einhergeht. Klingt schrill, ist es auch. Die pinke Lady ist nämlich die kombinierte Verkörperung von Teenie-Weiblichkeit und hochgradig instabilem Nitroglyzerin. Sie telefoniert zwischen zwei Sprüngen mit dem Handy, zitiert Pop-Songs und befördert übergroße Robotermonster mit explosiven Küssen ins Jenseits.

Wie im Vorgänger kommt die Heldin mit einer besonderen Fähigkeit daher. Ihre Selbstexplosion ist Sprung und Angriff in einem. Bis zu drei Mal kann die Dame „‘splodieren“ und damit größere Entfernungen überwinden. Etliche mechanische Gegner und Hindernisse stellen sich ihr in den Weg. Um diese zu überwinden, ist neben schnellen Reflexen ab und zu auch mal Köpfchen gefragt.

Im Spielverlauf reisen Sie durch drei Welten mit insgesamt 50 Ebenen. Am Ende jeder Spielwelt erwartet Sie ein kolossaler Boss. Diese witzigen Kämpfe sind die Höhepunkte des Einzelspielermodus. Gemessen an den weitläufigen Levels haben diese allerdings einen verschwindend geringen Umfang.

Belohnungen statt Wertungswahn

Das Erreichen des Zielpunktes wird mit Münzen belohnt, mit denen Sie in der „Mall“ Konzeptzeichnungen, Fotos und Videos freischalten können. Die Zeit, die Sie zum Abschluss eines Levels benötigen, ist für den Spielfortschritt unerheblich. Bestzeiten sorgen lediglich für einen kleinen Bonus bei der Abrechnung des Hartgeldes. Ein Leistungsdruck wird Ihnen also höchstens durch Ihren eigenen Ehrgeiz auferlegt.

Dynamisch-instabiles Team

Ms. Splosion Man setzt im Mehrspielermodus auf kooperatives Teamwork von bis zu vier Spielern. Simultanes Explodieren befördert Sie und Ihre Mitspieler an höher gelegene Orte. Sie schleudern mit abwechselnden Detonationen Fässer von A nach B oder schützen Ihre eingefrorenen Partner vor Raketenbeschuss. Das alles erfordert gutes Timing und Absprache – bei mehr als zwei Spielern auch ein gehöriges Maß an Disziplin. ❑

MEINE MEINUNG |
*Andreas Schultz**



„Solider Spaß mit pinker Nervensäge“

Eines vorweg: Ich bin kein Fan der Hauptfigur. Das übertriebene Teenager-Gehabe hat großen Einfluss auf die Atmosphäre, da auch die gewöhnungsbedürftige Spielmusik dem Schema folgt. Glücklicherweise kann das dauernde Gebrabbel der Dame abgestellt werden. Davon abgesehen halte ich *Ms. Splosion Man* für rundum gelungen. Der schrille und teils auch selbstironische Humor erinnert an das erste *Crash Bandicoot,* das für PS1 erschien. Der heimliche Star ist allerdings der Multiplayer-Modus. Wenn das Team einen Level abschließt, der den Spielern totale Aufmerksamkeit und exaktes Timing abverlangt, macht das einfach unglaublich viel Spaß.

* Andreas Schultz ist Trainee bei PC Games.

MS. SPLOSION MAN



Ca. € 10,-
3. April 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Jump & Run
Entwickler: Twisted Pixel Games
Publisher: Microsoft
Sprache: Deutsche Texte, englische Sprachausgabe
Kopierschutz: Sie benötigen ein Konto bei Steam und Games for Windows Live sowie eine Internetverbindung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schrill-bunte Spielwelt in 3D-Grafik mit vielen schönen (Explosions-)Effekten
Sound: Englische Sprachausgabe, gewöhnungsbedürftige Hintergrundmusik mit weiblicher Singstimme
Steuerung: Mit Controller angenehmer zu steuern als mit Tastatur.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei bis vier Spieler erkunden die drei Spielwelten in speziellen Mehrspieler-Levels.
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

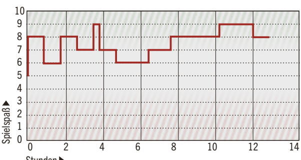
Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-Prozessor mit 2,2 GHz, 2 GB RAM, Shader-2-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Gewaltdarstellung ist abstrakt und nicht für Vegetarier geeignet: Menschliche Gegner lösen sich in Steaks und Hähnchenkeulen auf.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 12:40



Gegen Spielende läuft der Spieler vermehrt Gefahr, die Heldenfigur in Explosionseffekten aus den Augen zu verlieren. Ansonsten keine Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiche Levels
- ➕ Fantasievolle (End-)Gegner
- ➕ Fordernder, spaßiger Koop-Modus
- ➕ Fairer Schwierigkeitsgrad
- ➕ Spritzig-trashiger Humor
- ➖ Nerviger Soundtrack
- ➖ Wenige Höhepunkte
- ➖ Teils unregelmäßig verteilte Checkpoints

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **72**

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**

Die Technomancer-Fähigkeiten gehören zu den stärksten Angriffen im Spiel und besitzen nebenbei auch die hübschesten Effekte.

Die zu erlernenden Skills bringen deftige Verbesserungen mit sich: So macht das Aufleveln Spaß!

1 Held Roy hat sowohl eine dämliche Frisur als auch eine langweilige Persönlichkeit.

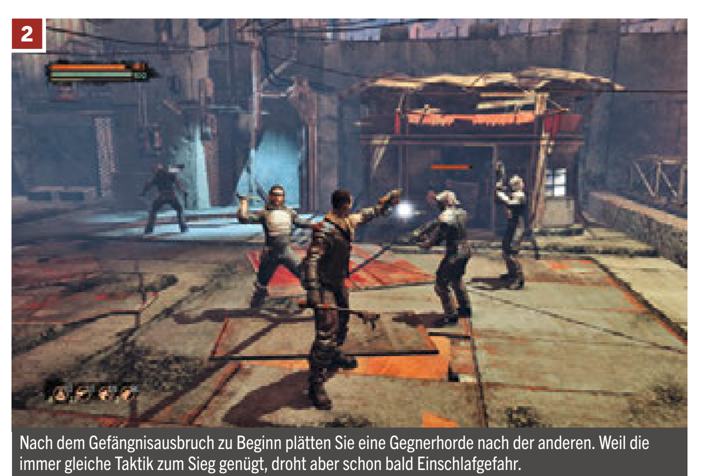
Mars: War Logs

Von: Peter Bathge

Das größte Manko des Budget-Rollenspiels ist … sein geringes Budget.

AUF EXTENDED-DVD
- Video zum Spiel

Wenn Reisebüros in ferner Zukunft Trips zum Mars anbieten, dürfte der so gebuchte Urlaub recht unspektakulär ausfallen: Da ein roter Felsen, dort zwei Wellblechhütten und in der einzigen Stadt stehen die Marktschreier nur stumm in der Gegend herum, anstatt lautstark ihre Ware anzupreisen. Zumindest wenn es nach dem Science-Fiction-Rollenspiel *Mars: War Logs* geht, in dem der Rote Planet noch öder wirkt, als es die Fotos von der NASA-Sonde Curiosity heutzutage vermuten lassen.

2


Nach dem Gefängnisausbruch zu Beginn plätten Sie eine Gegnerhorde nach der anderen. Weil die immer gleiche Taktik zum Sieg genügt, droht aber schon bald Einschlafgefahr.

Rauer Umgangston

Erst bei einem Blick hinter die staubigen Kulissen des neuen Spiels der *Of Orcs and Men*-Macher (Wertung in PCG 11/12: 73) gewinnt das Szenario an Faszination: Auf dem Mars unterdrücken korrupte Gilden Jahre nach der Ankunft der ersten Kolonisten die Bewohner. Nebenbei wütet ein zerstörerischer Krieg zwischen den Fraktionen. Dieses düsterdreckige Setting mit seinen vielen menschlichen Abgründen wirkt frisch und interessant, auch wenn es die meisten Hintergründe lediglich in der im Hauptmenü verfügbaren Textchronik nachzulesen gibt.

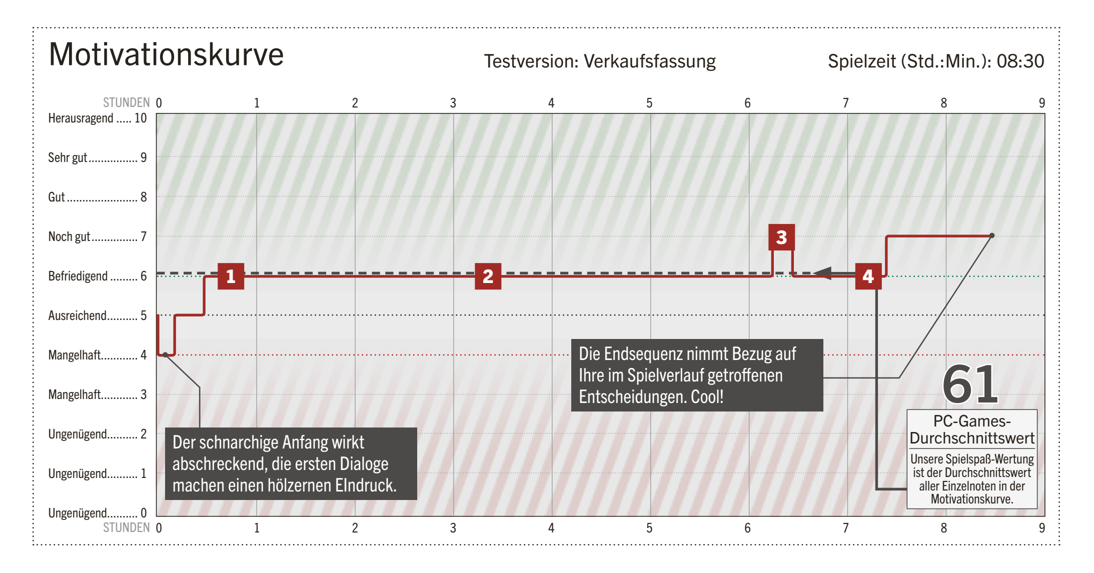
Zu wenig Drama

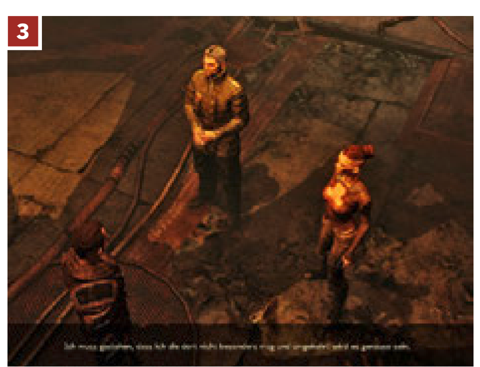
Die eigentliche Geschichte um Protagonist Roy geht da fast unter: Nach dem Ausbruch aus einem Kriegsgefangenenlager befindet sich Roy auf der Flucht vor dem Polizeistaat der Gilden. Außerdem sind die rabiaten Technomancer hinter ihm her, die mit ihren übernatürlichen Fähigkeiten die Bevölkerung terrorisieren.

Im Spielverlauf scharen Sie eine Reihe von Gefährten um sich, von denen Sie stets nur einer begleitet. Diese Nebencharaktere haben wie der Protagonist mit der niedrigen Qualität des Skripts zu kämpfen: Den laschen Dialogen fehlt es an Wortwitz und Finesse, wodurch die Figuren blass und fade wirken. So fällt es schwer, mit der Tragödie im Leben eines der Begleiter mitzufühlen oder nicht ungläubig den Kopf zu schütteln, wenn Roy mit einer weiblichen Kameradin mir nichts, dir nichts in die Kiste steigt.

Hätte einer der beiden vor dieser abrupten Liebesszene mit den Schultern gezuckt und ein romantisches „Na gut, ich hab' eh nichts Besseres vor!" gehaucht, es hätte uns nicht überrascht. Denn letzlich zeichnen sich sowohl der Plot als auch die Charakterzeichnung vor allem durch eines aus: Belanglosigkeit. Erst am Ende nimmt die Handlung Fahrt auf.

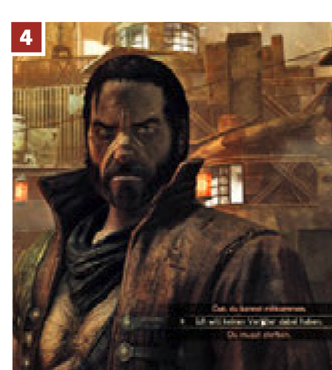
Wie in *Mass Effect* fragen Sie Roys Gefährten über deren Vergangenheit aus und schwatzen über kürzliche Ereignisse. Klasse: Zuvor getroffene Entscheidungen wirken sich auf die Gespräche aus. So ändert sich etwa das Verhalten eines Ihrer Partner abhängig davon, ob Sie besiegten Gegnern in einer tödlichen Operation das





◀ Sie schließen sich einer von zwei Fraktionen an; die Folgen sind unmittelbar und heftig. Endlich überrascht uns die Story mal mit einer unvorhergesehenen Wendung!

▶ Gegen Ende gewinnen die Dialoge an Feinschliff, Charaktere wie der Kopfgeldjäger (im Bild) stechen aus der Riege an handelnden Figuren heraus.



wertvolle Wasser (Serum genannt) entziehen, oder die Feinde mit einer Tracht Prügel davonkommen lassen. Viele Aufträge lassen sich zudem auf unterschiedliche Arten lösen.

Druffgehauen und gut is'!

Prügel beziehen und verteilen Sie in Echtzeit-Kämpfen mit Pausefunktion. Die steuern sich direkter als in *Of Orcs and Men*: Mit der linken Maustaste schlagen Sie auf Gegner ein, mit der rechten blocken Sie, mit einer weiteren Taste durchbrechen Sie die Deckung der Feinde und per Leertaste rollt sich Roy zur Seite. Das erinnert samt dem runden Taktikmenü, in dem Sie Extras wie Bomben oder (nutzlose) Fallen auswählen, an *The Witcher 2*. Aufgrund eines Mangels an unterschiedlichen Gegnervarianten, taktischen Möglichkeiten oder kniffligen Kombo-Attacken arten die Auseinandersetzungen aber in stupides Tastengedrücke nach immer gleichem Schema aus. Immerhin gibt es die Möglichkeit, einzelne Wachen oder Mutanten lautlos per Schleicheinlage auszuschalten. Nervig: In den drei großen Hub-Gebieten des Spiels, in denen Ihre Auftraggeber Sie ständig von einer Ecke der Karte zur anderen scheuchen, tauchen besiegte Feinde teils wieder auf.

Wer am Ball bleibt, den belohnt das Spiel mit häufigen Levelaufstiegen und neuen Skillpunkten, mit denen Roy bessere Fähigkeiten aus den drei Bereichen Kampf, Heimtücke und Technomagie erlernt. Nach und nach verwandelt der Held sich so in eine unaufhaltsame Kampfmaschine. Stets gleich hilflos bleibt aber Ihre KI-Eskorte: Der Computerpartner taugt allenfalls dazu, die Aufmerksamkeit von Feinden auf sich zu ziehen, bevor er innerhalb kürzester Zeit in den Boden gestampft wird. Doof: Weder lernt Ihr Begleiter neue Talente noch nimmt er von Ihnen Ausrüstung an.

Item-Sammler bekommen in *Mars: War Logs* wenig geboten; Sie entscheiden lediglich, welche Rüstung und Nahkampfwaffe Roy trägt. Jeder Gegenstand hat bis zu drei Upgrade-Slots, in die Sie per Crafting selbstgebastelte Panzerplatten oder Dornen einpflanzen, um die Item-Werte zu erhöhen. Ansonsten stellen Sie noch Heil- und Manatränke sowie Munition für Ihre einzige Fernwaffe her, eine mickrige Nagelpistole. Das dauert aber ewig, denn die Menüführung ist umständlich. Crafting-Zutaten finden Sie bei Gegnern und in Abfallhaufen; nur sehr selten kommen Sie in die Verlegenheit, mit Ihrem angehäuften virtuellen Vermögen bei Händlern Nachschub zu kaufen. ❑

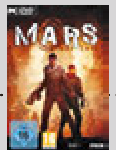
MEINE MEINUNG |
Peter Bathge



„Der kleine, hässliche Bruder von *Mass Effect*"

Ambitionen sind was Feines. Die Entwickler von *Mars: War Logs* hatten davon eine Menge, doch das Endprodukt leidet unter der Fülle an Ideen, die in diesem Spiel stecken: KI-Begleiter, Entscheidungen, Handwerk, Dialoge, aktives Kampfsystem, all das ist vorhanden, aber nichts davon wirklich großartig umgesetzt. Mit mehr Geld und Zeit sowie einem sinnvoll entschlackten Design wäre *Mars: War Logs* vielleicht das vielschichtige Rollenspiel geworden, das es sein will. So ist es aber nur ein passabler RPG-Trip mit vielen Längen und einer Prise Monotonie. Immerhin stimmt der Preis.

MARS: WAR LOGS



Ca. € 15,- (Box)
26. April 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Spiders
Publisher: Deep Silver
Sprache: Englisch (deutsche Texte)
Kopierschutz: Auch die im Laden erhältliche Version benötigt ein Steam-Konto und eine Internetverbindung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ruckelige Animationen, Texturen wiederholen sich häufig
Sound: Unauffällige Musik, minimale Soundkulisse an belebten Orten, teils unpassende (englische) Sprecher
Steuerung: Viel Klickarbeit im Crafting-Menü, ansonsten ordentliche Maus-WASD-Kombination, aber keine freie Tastenbelegung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Zweikernprozessor mit 2,2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 4830

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
In Kämpfen sind Blutzspritzer zu sehen. Das Spiel behandelt erwachsene Themen wie Krieg und Sex.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Das Spiel stürzte im Test einmal ab, zudem blieben Helden und Gegner gelegentlich an Kanten hängen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessantes Szenario mit leichtem Cyberpunk-Einschlag
- ➕ Viele Entscheidungsmomente in Dialogen und Quests
- ➕ Keine simple Gut-Böse-Thematik
- ➕ Motivierende Levelaufstiege mit merklichen Verbesserungen
- ➕ Passable Story, die gegen Ende an Spannung gewinnt
- ➕ Gespräche mit Kameraden liefern Hintergrundinformationen.
- ➕ Optionale Schleicheinlagen
- ➖ Sterile Atmosphäre dank rudimentär animierter Klon-NPCs
- ➖ Taktisch anspruchslose Kämpfe
- ➖ Im Gefecht nutzlose KI-Begleiter ohne Inventar und Level-ups
- ➖ Umständliches Handwerk mit wenigen Optionen
- ➖ Nebenaufträge sind mit unnötig viel Laufarbeit verbunden.
- ➖ Wenige Gegnertypen
- ➖ Keine freie Tastenbelegung
- ➖ Abgehackte Animationen
- ➖ Bisweilen unübersichtliche Kameraperspektive
- ➖ Lineare Schlauchlevels mit wenigen Erkundungsmöglichkeiten
- ➖ Für ein Rollenspiel eher kurz
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **61**

Von: Marc Brehme

Eine zauberhaftes Reise sollte es werden. Es wurde eine Kreuzfahrt mit dem Motto „Versuch macht kluch“.



Auch im Rathaus vom Mauswald treiben sich verdächtige Gestalten (Mitte) herum.



Portalbäume bringen Zauberlehrling Jerry in andere Welten, hier etwa nach Japan.



Gegen Ende des Spiels muss sich Jerry auf drei Theaterbühnen beweisen.

The Night of the Rabbit

Jeremia „Jerry“ Haselnuss hat einen großen Wunsch: er möchte Zauberer werden. Da erscheint plötzlich ein weißes Kaninchen, stellt sich als Magier vor und verspricht dem zwölfjährigen Jungen, ihn auszubilden. Und so reisen beide in eine märchenhafte Fantasiewelt. Das neuste Adventure aus dem Hause Daedalic ist allerdings nur sprichwörtlich zauberhaft, denn es patzt beim Kerngeschäft.

Gute Idee, holprige Umsetzung

Portalbäume. Zaubersprüche. Tag- und Nachtwechsel. Eine Stadt, in der sprechende Tiere leben. Hübsche, liebevoll gezeichnete und detailreiche Schauplätze. Witzige Charaktere und dezent platzierter Humor. Man kann *The Night of the Rabbit* vieles vorwerfen, aber ein falsches Konzept gehört definitiv nicht dazu.

Dennoch hat uns das Abenteuer, bei dem Sie das Geheimnis um den Magier Zaroff und Ihren Lehrmeister Marquis De Hoto lösen müssen, enttäuscht. Denn ein gutes Adventure lebt nicht nur von seiner gelungenen Präsentation mit stimmiger Welt, schicker Grafik, eingängiger Musik, Steuerung und glaubwürdiger Sprachausgabe, sondern vor allem von seinen Rätseln. Und genau in dieser Kategorie patzt das Spiel gewaltig.

So geht das nicht!

Oft ist trotz des gut gefüllten Inventars und zahlreicher Aufgaben unklar, was genau zu tun ist. Das Spiel geizt regelrecht mit Hinweisen und auch die Hilfefunktion verdient den Namen nicht.

Ja, wir lieben anspruchsvolle Adventures, die unsere Köpfe auch mal rauchen lassen. Aber dann müssen die Rätsel logisch und nachvollziehbar sein. Ein schmaler Grat, den *The Night of the Rabbit* oft überschreitet. Zu oft, um ein gutes Spiel zu sein. Beispielsweise wenn Sie einen Brief zukleben müssen, Jerry sich aber standhaft weigert, dazu die unzweifelhaft klebrigen Substanzen Honig und Rübensirup zu nutzen. Dass die Entwickler vorgesehen haben, dass man das Kuvert nur mit Schneckenschleim verschließen kann, nennt man kreative Freiheit. Dass dem Spieler solch logische Lösungsalternativen an zahlreichen Rätseln ohne jegliche Begründung verweigert werden, ist einfach nur frustrierend. Gute Rätsel sind Silber, gutes Feedback wäre Gold. ❑

MEINE MEINUNG |

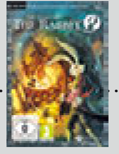
Marc Brehme



„Zwischen bezaubert und verzweifelt.“

Seit mehr als 25 Jahren spiele und liebe ich Adventures. Eine solche Diskrepanz zwischen inneren und äußeren Werten bei einem Spiel ist mir aber lange nicht untergekommen. So liebevoll sich *TNOTR* optisch und akustisch präsentiert, so sehr ärgert es mich mit unvermeidlichen Trial&Error-Passagen, weil es schlichtweg zu wenige Hinweise gibt. Wer ein Daedalic-Adventure in *Deponia*-Qualität erwartet hat, wird enttäuscht. Aktuell können wir den Titel nur Genrefans mit Frustresistenz empfehlen.

THE NIGHT OF THE RABBIT



Ca. € 30,-
29. Mai 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Analog. Code-Abfrage durch eine Münze und das Handbuch

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Comicgrafik im kindlichen Stil, abwechslungsreiche und durch Animationen sowie Tiefenschärfe-Effekte lebendig gestaltete Schauplätze
Sound: Tolle, stimmungsvolle, eingängige Musik, gewohnt hochwertige Sprachausgabe.
Steuerung: Sehr gute, ausgereifte Bedienung, vorrangig mit der Maus via Point&Click. Inventar erscheint optional per Mausrad – sehr praktisch! Hilfe- und Hotspot-Funktion werden erst im Spielablauf freigeschaltet.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: CPU mit 2,5 GHz (Singlecore) bzw. 2 GHz (Dualcore), 2,5 GB RAM, Windows Vista/7/8, Grafikkarte mit 256 MB, Direct X 9.0c, 5,5 GB Festplattenspeicherplatz
Empfehlenswert: 3 GHz, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Im Spiel bekommen Sie es mit friedlichen, sprechenden Tieren zu tun. Es gibt keine Darstellungen physischer oder psychischer Gewalt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.0.0362
Spielzeit (Std.:Min.): 14:40
Im Test traten keine Abstürze, aber zwei kleinere Bugs auf. Neben einer fehlenden Charakteranimation bleibt ein Hotspot auch nach der Aufnahme des Gegenstandes bestehen. Diese Bugs sollen zum Release gefixt sein.

PRO UND CONTRA

+ Liebevolle, detailreiche Grafik
+ Unverbrauchtes Setting
+ Gelungene, dichte Atmosphäre
+ Tolle Sprachausgabe und Musik
+ Ausgereifte Steuerung
+ Viele Bonus-Inhalte (Quartettspiel, Hörbuch, Sammelkarten u. a.)
− Durchwachsenes Rätseldesign
− Viel zu wenig Hinweise; auch Gespräche mit NPCs bringen wenig
− Generell zu wenig Dialogrätsel
− Alternative Rätsellösungen werden oft ohne Erklärung abgelehnt
− Nahezu nutzlose Hilfe-Funktion …
− … daher läuft vieles auf Lösungen nach Trial-&-Error-Prinzip hinaus
− Schnellreisefunktion eher langsam

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **68**

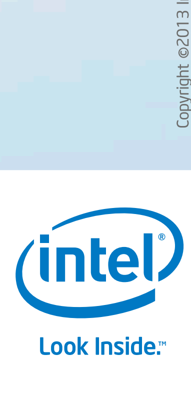
Das innovativste Gadget, um einen PC zu bedienen: Ihr Finger.

Das Ultrabook™ mit Touchscreen, eine Idee von Intel. Schnell, flach und leicht zu bedienen, erlaubt es Ihnen jederzeit zwischen Anwendungen zu wechseln – und das mit nur einer Berührung. Zeit, sich von Ihrem alten PC zu trennen. Zeit für ein Ultrabook™.

Raus mit dem Alten. Her mit dem Ultrabook™.

Ultrabook™





Der Ausbau der Hochburg erfolgt über einen schicken Stadtbildschirm und bietet knapp 170 verschiedene Gebäude!

Auf der Strategiekarte schicken Sie rundenweise Ihre Helden aus, um neue Provinzen zu erobern oder bereits okkupierte Landstriche zu erkunden.

Von: Viktor Eippert

Rundenstrategie aus Russland: *Heroes of Might & Magic* trifft *Age of Wonders*

Eador: Masters of the Broken World

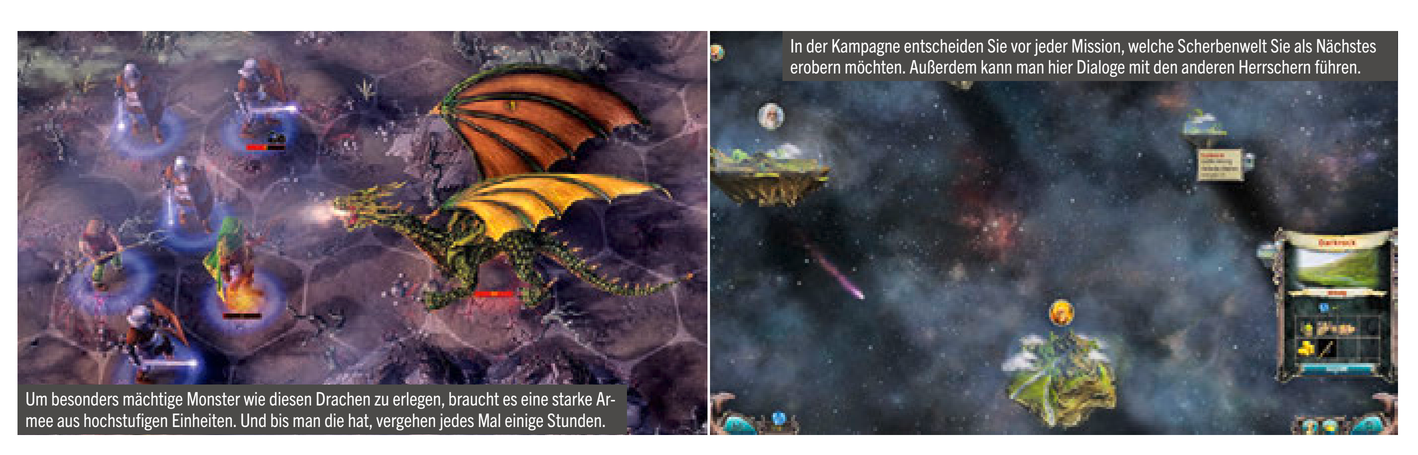
Während die Echtzeitstrategie in den letzten Jahren ins Hintertreffen geraten ist, kommen Rundenstrategiespiele derzeit zunehmend wieder in Mode. Der neueste Genre-Zugang heißt *Eador: Masters of the Broken World*, ist eine interessante Mischung aus *Heroes of Might & Magic* und *Age of Wonders* und bietet eine enorme Spieltiefe.

Kampf um die Provinzen

Das Universum in *Eador* liegt in Scherben. Und zwar buchstäblich, denn es besteht aus zahllosen Scherbenwelten, die im Kosmos treiben – jede Scherbe ist eine kleine Welt für sich. Diese Scherben zu einem kohärenten Reich unter dem eigenen Banner zu vereinen – dieses Ziel haben sich die schöpferähnlichen „Meister" Eadors gesetzt. Und genau so einen Meister verkörpern Sie im Spiel und zanken sich wahlweise in der Kampagne oder dem freien Spiel mit KI-gesteuerten Gegenspielern um die Scherbenwelten. Die Eroberung solch einer Scherbe wird in typischer Rundenstrategie-Manier ausgefochten, wobei die Karte in zahlreiche Provinzen unterteilt ist und jeder Meister eine Hochburg besitzt. Ähnlich zu *Heroes of Might & Magic* errichten Sie darin Kasernen, Marktstände, Zaubertürme und viele andere Gebäude und rekrutieren Helden sowie Soldaten. Mit den Helden erobern Sie neue Landstriche oder kundschaften bereits besetztes Territorium nach interessanten Orten aus, die vor Monstern wimmeln, aber auch Schätze bergen. Obendrein wird durch die Erkundung einer Provinz auch neuer Lebensraum für die dort ansässigen Bewohner geschaffen. Nur wenn genug Platz vorhanden ist, entwickelt sich eine Provinz weiter, was deren Einkommen erhöht. Außerdem lässt sich nicht nur die Hochburg ausbauen, sondern auch das Umland mit nützlichen Gebäuden erweitern. Ein Außenposten ist beispielsweise teuer in der Anschaffung, erlaubt aber die Ausbildung neuer Truppen außerhalb der Hochburg.

Hexfeld-Schlachten

Die Kämpfe gegen Monster, Provinzgarnisonen und die Armeen der Gegenspieler laufen ganz typisch in Hexfeld-Arenen ab. Neben der taktisch cleveren Nutzung der verschiedenen Geländetypen (Hügel, Wälder, Sümpfe und mehr) kommt es hier vor allem darauf an, die Stärken und Schwächen der verschiedenen Einheiten gegeneinander auszuspielen und auf die Ausdauer zu achten. Da jede Aktion Ausdauerpunkte kostet, erschöpfte Einheiten besonders viel



Um besonders mächtige Monster wie diesen Drachen zu erlegen, braucht es eine starke Armee aus hochstufigen Einheiten. Und bis man die hat, vergehen jedes Mal einige Stunden.

In der Kampagne entscheiden Sie vor jeder Mission, welche Scherbenwelt Sie als Nächstes erobern möchten. Außerdem kann man hier Dialoge mit den anderen Herrschern führen.

Die Kämpfe bieten die üblichen Hexfeld-Standards. Allerdings ist die Schadensberechnung hin und wieder nur schwer nachvollziehbar, da das Spiel diesbezüglich nicht genug Feedback bietet.

Wie in einem Rollenspiel steigen Helden in der Stufe auf und können mit Items ausgerüstet werden.

Die häufigen Zufalls-Events bringen Dynamik ins Spielgeschehen und stellen Sie meist vor interessante Entscheidungen mit Konsequenzen.

Schaden erleiden und eine Rast wertvolle Kampfrunden kostet, spielt das Haushalten mit der Ausdauer maßgeblich in die Taktik rein. Ähnlich wie in *Age of Wonders* hantieren Sie in *Eador* nicht mit Einheitenpulks, sondern einzelnen Pikenieren, Bogenschützen, Schwertkämpfern und so weiter. Dadurch ist jeder Soldat besonders wertvoll, zumal die Einheiten ebenso wie die Helden Erfahrung sammeln und mit jeder Stufe deutlich an Macht gewinnen. Wer immer wieder einen Großteil seiner Armee verliert, hat sehr bald keine Chance mehr, eine Partie zu gewinnen. Gepaart mit dem teils verkorksten Balancing und dem schlechten Gefühl dafür, ob man stark genug für einen Kampf ist, sorgt das mitunter für Frust und eine hohe Beanspruchung des Lade-Buttons.

Potenzial verschenkt

Leider ist das nicht das einzige Manko *Eadors*. So kostet es trotz Tutorial mehrere Stunden und viele Nerven, bis man sich in die zahlreichen Spielsysteme gewühlt hat und wirklich weiß, worauf man bei der Verwaltung des Reiches zu achten hat. Außerdem vermittelt die Kampagne kein gutes Fortschrittsgefühl, da man in jeder Mission stets von null anfangen muss und nicht mal einen Helden fortlaufend hochspielen darf. Zwar schaltet man nach jedem Level Vorteile frei, die man in künftigen Partien für hohe Kosten aktivieren kann. Doch die sind reichlich unbedeutend in der Wirkung. Unterm Strich macht man bei jeder Scherbeneroberung deswegen immer und immer wieder das Gleiche. Da hilft es natürlich auch nicht, dass die Story nebensächlich ist und nur in unvertonten Textboxen präsentiert wird. Ebenfalls nur in Textform, aber sehr gelungen sind dagegen die zig unterschiedlichen Zufallsereignisse, die Sie vor interessante Entscheidungen stellen und oft intensive Auswirkungen haben. Das sorgt für Pep und beweist erneut, dass *Eador* ein bisschen wie ein roher Diamant ist: im Kern wertvoll, doch leider mit vielen Kanten und Ecken. ❑

MEINE MEINUNG |

Viktor Eippert

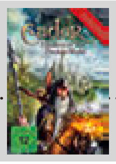


„Schön komplex, doch auf Dauer arg monoton."

Als Fan von Strategie-Schwergewichten wie *Hearts of Iron* oder *Crusader Kings* scheue ich grundsätzlich nicht davor zurück, mich in komplexe Spiele einzuarbeiten. Und genau von diesem Schlag ist auch *Eador*. Es hat mich einige Stunden sowie den Neustart eines kompletten Levels gekostet, bis ich die vielen Spielmechaniken größtenteils durchblickte und mir eine Erfolgsstrategie erarbeitete. Ab da vermochte mich diese Mischung aus *HoMM* und *Age of Wonders* mit seinen interessanten Spielideen und dem motivierenden Ausbau des Reiches durchaus zu fesseln. Jedenfalls eine Zeit lang. Bis klar war, wie monoton und abwechslungsarm die Kampagne verläuft.

EADOR: MASTERS OF THE BROKEN WORLD

Ca. € 25,-
29. Mai 2013



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Snowbird Game Studios
Publisher: Crimson Cow
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Die Box-Version kommt komplett ohne Kopierschuz aus!

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Nicht ganz so schick wie *Might & Magic: Heroes 6* oder *King's Bounty*, aber insgesamt ansehnlich
Sound: Stimmungsvolle, unaufdringliche Musik und keinerlei Sprachausgabe
Steuerung: Die Inventarverwaltung könnte etwas geschmeidiger sein, aber sonst ist die Bedienung gut gemacht.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Wahlweise über Hot Seat oder Online-Verbindung können Sie sich mit anderen Spielern in den Taktik-Schlachten duellieren. Entweder im normalen PvP oder dem progressiven Duell, in dem mit der Zeit immer mehr Skills freigeschaltet werden. Ein Modus mit Strategie-Aspekt fehlt leider bisher!
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

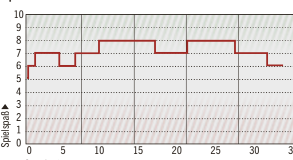
Minimum (Herstellerangaben): Einkernprozessor 2 GHz, 512 MB RAM, Geforce 7300/Radeon 9200
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Core 2 Duo 1,6 GHz/AMD Athlon 3000+, 2 GB RAM, Geforce 8800/Radeon X1900

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Hier gibt es die übliche, eher harmlose Fantasy-Strategiekost.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.6
Spielzeit (Std.:Min.): 32:00



Während unseres Tests kam es vereinzelt zu Abstürzen, ansonsten kamen uns keine nennenswerten Fehler unter.

PRO UND CONTRA

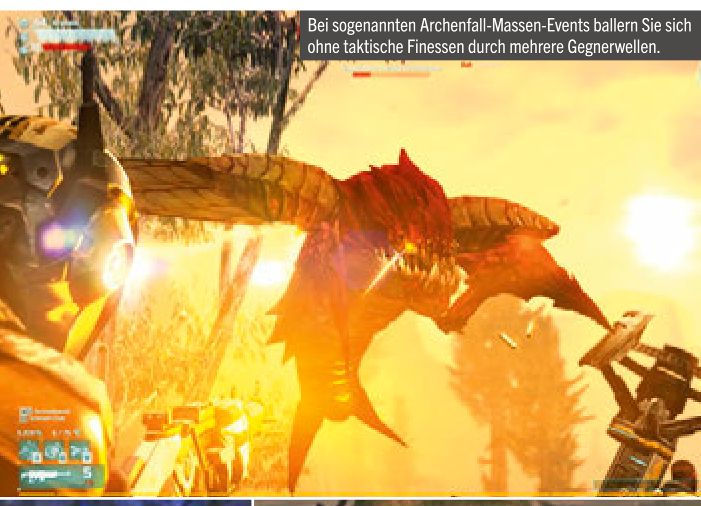
- ➕ Umfang und Spieltiefe immens
- ➕ Erkundung und Ausbau des Reiches sehr motivierend
- ➕ Viele verschiedene Zufallsevents
- ➕ Helden und Einheiten steigen auf
- ➖ Hohe Einstiegshürde; trotz Tutorial
- ➖ Monotone Kampagne
- ➖ Austauschbare, sehr trocken präsentierte Handlung
- ➖ Unausgereiftes Balancing

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **73**

Von: Wolfgang Fischer

Schnörkellose Online-Ballerei mit Hindernissen: der MMO-Shooter der Rift-Macher im Langzeit-Test


Bei sogenannten Archenfall-Massen-Events ballern Sie sich ohne taktische Finessen durch mehrere Gegnerwellen.


Schwache Integration: In manchen Quests treffen Sie auf Charaktere aus der TV-Serie. Allzu viele Story-Einblicke sollten Sie sich davon aber nicht versprechen.


Defiance bietet eine große Waffenvielfalt. Hier sehen Sie eine Kettenblitzknarre.

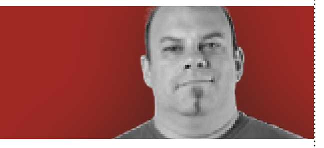
Defiance

In der vergangenen Ausgabe der PC Games haben wir Ihnen von der Startphase des Multiplattform-Online-Shooters *Defiance* berichtet. Der Launch verlief auf PC ganz ordentlich, wenngleich so mancher Spieler über Verbindungsfehler, Darstellungsprobleme und nervige Bugs klagte. Diese Problemherde wollte der Entwickler Trion Worlds (*Rift*) durch diverse Patches in den Griff bekommen. Dies gelang nur teilweise, denn die Updates lösten zwar einige Probleme, schafften aber oftmals Dutzende neue Baustellen. Wir blieben während unserer Testphase glücklicherweise von Verbindungsproblemen oder gravierenden Bugs größtenteils verschont.

Dauerballerei mit RPG-Elementen

Mal abgesehen von den angesprochenen technischen Problemen ist *Defiance* ein ganz ordentlicher Third-Person-Shooter mit ballerlastigen Quests geworden. Der Spielablauf gestaltet sich von Beginn des Abenteuers bis in höhere Level-Bereiche ziemlich identisch und verwöhnt den Spieler nur selten mit außergewöhnlichen Story-Sequenzen oder Missionen, die sich vom Einheitsbrei unterscheiden. Dazu kommt, dass die Erkundung von neuen Gebieten nicht so viel Spaß wie erhofft. Es gibt einfach zu wenig zu entdecken. Ein weiteres wichtiges Feature ist die Charakterentwicklung: Auch hier verschenken die Entwickler viel Potenzial. Die Freude über neue Skills und passive Fertigkeiten bleibt oft aus, weil sich die Fähigkeiten nicht so stark auswirken, wie man es sich wünscht. Während man all dies noch als Jammern auf hohem Niveau bezeichnen könnte, nervt eine Sache wirklich: die unfassbar umständliche Benutzerführung. Selbst einfache Menü-Aktionen haben in der Regel eine wahre Klickorgie zur Folge. Laut Entwickleraussagen soll eines der kommenden Updates hier Abhilfe schaffen. Ebenfalls geplant: eine stärkere Integration der *Defiance*-TV-Serie, deren zweite Staffel kürzlich bestätigt wurde. ❑

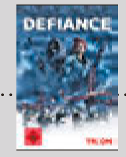
MEINE MEINUNG | *Wolfgang Fischer*



„Solide. Was fehlt, sind spielerische Höhepunkte."

Der MMO-Shooter *Defiance* bietet durchgehend solide Shooter-Action, die Feuergefechte sind aber trotz interessanter Ideen und aufwendiger Massenschlachten insgesamt zu austauschbar und anspruchslos. Am meisten Spaß machen da noch die Archenfall-Events, Instanzbesuche mit ein paar Freunden oder die PvP-Gefechte. Hierfür loggt man sich gerne mal am Abend für ein Stündchen oder zwei ein. Sehr schade: Was die Verbindung zwischen Spiel und TV-Serie angeht, bleibt *Defiance* eine ganze Menge schuldig. Zudem leidet unter der eher schwachen, stellenweise nervigen deutschen Synchro die Atmosphäre. Eine Bitte habe ich noch an die Entwickler: Überarbeitet endlich die umständliche Benutzerführung in den Menüs!

DEFIANCE



Ca. € 50,-
2. April 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Trion Worlds
Publisher: Namco Bandai
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Um *Defiance* spielen zu können, benötigen Sie einen Trion-Account und eine ständige Internetverbindung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Flüssige Darstellung, ordentliche Effekte, etwas detailarme Levels
Sound: Gute Musikuntermalung, schwache deutsche Synchronisation
Steuerung: Die Kontrolle über die Spielfigur funktioniert gut, die Menü-Navigation ist umständlich.

EINZELSPIELERMODUS

Sie können zwar Aufträge alleine erledigen, spielen aber stets mit Tausenden von Spielern auf demselben Server.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

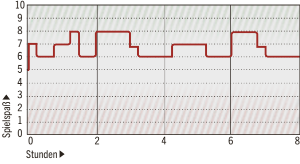
Empfehlenswert: Core i5 2,4 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTS 250 oder Ati Radeon HD 4750, Windows 7

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Auch wenn *Defiance* Rollenspielelemente aufweist, geht's hier vor allem um eines: ballern, ballern und noch mehr ballern. Die Actionsequenzen sind jedoch zu blutrünstig inszeniert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.014
Spielzeit (Std.:Min.): 30:00



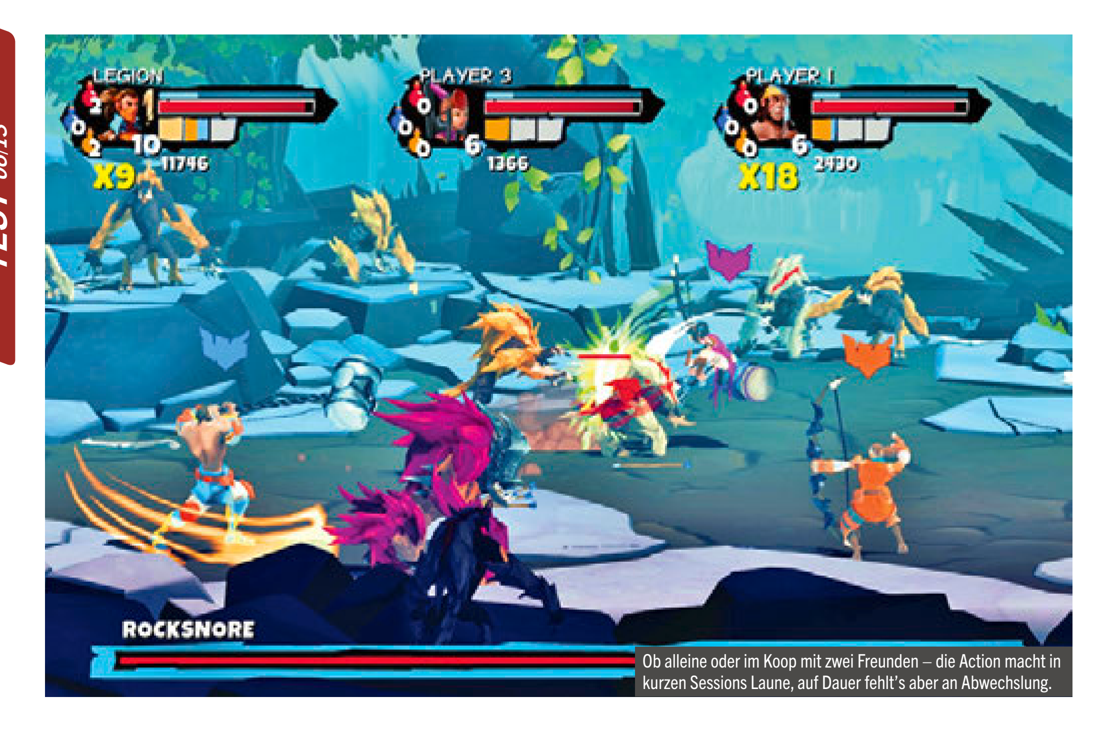
Trion Worlds liefert beständig Verbesserungen in Form von Patches nach, so richtig flüssig und problemlos läuft *Defiance* auch Wochen nach dem Start nicht. Bei uns traten während des Tests aber verhältnismäßig wenig Fehler auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Frei erkundbare Spielwelt mit vielen Missionen
- ➕ Schnörkellose Ballereien
- ➕ Große Waffenvielfalt
- ➕ Ohne Monatsgebühr spielbar
- ➖ Auf Dauer zu eintönig
- ➖ Umständliche Menüs
- ➖ Skills wirken sich nicht allzu stark auf das Gameplay aus
- ➖ Schwache Gegner-KI
- ➖ Chaotische Massenkampfszenen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **70**



Ob alleine oder im Koop mit zwei Freunden – die Action macht in kurzen Sessions Laune, auf Dauer fehlt's aber an Abwechslung.

Sacred Citadel



Von: Felix Schütz

Beat 'em Up statt RPG: Sacred gönnt sich einen Genre-Ausflug.

Der offizielle dritte Teil der *Sacred*-Reihe wird derzeit noch bei Keen Games entwickelt, Releasetermin ungewiss. Um die Wartezeit zu überbrücken, liefern Deep Silver und Southend Interactive (*Ilomilo*) derweil *Sacred Citadel* ab – einen kleinen Serien-Ableger, der sich kaum um die Wurzeln des Originals schert.

Haudrauf alter Schule

Sacred Citadel ist ein altmodisches Prügelfest, designt im Geiste klassischer Beat 'em Ups wie *Battletoads* oder *Golden Axe*. Vier Helden stehen zur Wahl, darunter ein Krieger, ein Bogenschütze und zwei Magierinnen. Natürlich lässt sich das Spiel auch alleine durchkloppen, doch mehr Spaß macht's im Koop-Modus – auf Wunsch können sich bis zu drei Spieler lokal oder online zusammentun. Im Test fanden wir allerdings keinen einzigen Mitstreiter für ein Online-Match, die Spielersuche über Steam blieb stets erfolglos.

Sacred Citadel ist simpel gestrickt: Es gilt, vier Kapitel mit je fünf Levels von links nach rechts durchzumarschieren und dabei hunderte Gegner windelweich zu prügeln. Die Kämpfe gehen mit einem Gamepad gut von der Hand, per Tastatur gerät die Monsterdresche jedoch arg umständlich – wir empfehlen einen Xbox-360-Controller. Damit macht die Action in kurzen Schüben durchaus Spaß, auf Dauer fehlt's dem Kampfsystem aber an Abwechslung und Finesse – es gibt nur wenige Kombos und kaum Spezialattacken. Immerhin: Die Helden steigen mit der Zeit im Level auf und verbessern so ihre Basiswerte. Zudem droppen häufig Waffen und Rüstungen, die man unkompliziert vergleichen und anlegen kann. Richtige Sammelwut wie in den letzten *Sacred*-Teilen kommt dabei zwar nicht auf, doch seichte Rollenspiel-Elemente sind immer noch besser als gar keine.

Kurze Spielzeit trotz DLC

Die Inszenierung geht in Ordnung, saubere Animationen und ein harmloser Retro-Soundtrack trösten etwas über die detailarmen Levels und mäßigen Sprecher hinweg. Für einen Abend mit zwei Kumpels taugt das comichafte Geprügel also allemal, Wiederspielwert oder Langzeitspaß sollte man aber nicht erwarten: In vier bis fünf Stunden ist man durch, danach locken nur noch Herausforderungen (etwa einen Level ohne Lebensverlust bestehen), um in alte Gebiete zurückzukehren. Da ist es besonders ärgerlich, dass mit *Jungle Hunt* schon zum Release ein 5 Euro teurer DLC erhältlich war, der einen kleinen, fünften Akt mit neuen Levels nachliefert – denn das lässt vermuten, dass Inhalte aus dem ohnehin kurzen Spiel rausgenommen wurden, um extra abzukassieren. ❑

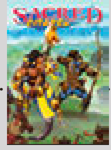
MEINE MEINUNG |
Felix Schütz



„Flüchtiger Fantasy-Klopper ohne Tiefgang."

Beat 'em Ups à la *Golden Axe* sind heutzutage selten, vor allem am PC – schon allein deshalb habe ich *Sacred Citadel* überraschend gern gespielt. Zu einer ordentlichen Wertung reicht's aber nicht, denn dem eintönigen Geprügel geht einfach zu schnell die Puste aus – trotz gut gemeinter Rollenspielelemente, die zu seicht ausfallen und so Potenzial verschenken. Im Koop mit Freunden habe ich zwar trotzdem gern ein paar Stunden totgeschlagen, doch im Gedächtnis blieb mir keine einzige davon.

SACRED CITADEL



Ca. € 15,-
17. April 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Southend
Publisher: Deep Silver
Sprache: Multilingual
Kopierschutz: Das Spiel ist als Download über Steam erhältlich und setzt ein aktives Konto voraus.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detailarme Levels und schwache Effekte, aber solide Kampfanimationen. Die maximale Auflösung liegt bei 1.600 x 900 Pixeln.
Sound: Netter Retro-Soundtrack, der sich aber ständig wiederholt. Durchwachsene Sprecher.
Steuerung: Per Gamepad gelungen, per Tastatur arg umständlich. Eine Maus-Tastatur-Steuerung fehlt.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Das gesamte Spiel lässt sich mit bis zu zwei Freunden spielen.
Zahl der Spieler: 3

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

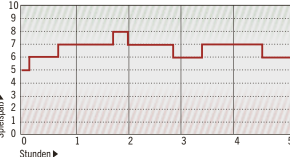
Minimum (Herstellerangaben): Windows Vista/Windows 7, 2 GB RAM, Geforce 8600 /Radeon HD 2600

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Im Kampf sind zwar Bluteffekte zu sehen, doch die Inszenierung ist eher comichaft und humorvoll.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 5:00



Wir spielten das Hauptspiel in etwa 4:30 Stunden durch und erledigten danach noch den *Jungle Hunt*-DLC. Es gab keine technischen Probleme, allerdings blieb unsere Online-Spielersuche stets erfolglos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Kurzweilige Retro-Action
- ➕ Levelups und Ausrüstung lockern das Gekloppe ein wenig auf
- ➕ Koop lokal oder online über Steam
- ➕ Günstiger Preis (15 Euro)
- ➕ Abwechslungsreiche Umgebungen
- ➖ Eintöniger Spielablauf
- ➖ Nur wenige Kombos und Attacken
- ➖ Mäßige Tastatursteuerung
- ➖ Geringer Umfang (4-5 Stunden)
- ➖ Altbackene Inszenierung
- ➖ Fünfter Akt ab Releasetag nur als kostenpflichtiger DLC erhältlich

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **70**



Mit dem Genesis-Scanner (rechts) suchen Sie die Levels aus der Ego-Perspektive nach versteckten Gegenständen ab und scannen Gegner, um heilende Kräuter zu erhalten. Das wirkt aufgesetzt, belohnt aber aufmerksame Spieler mit Entdeckerdrang.

Die Episoden aus der Sicht von Chris spielen sich deutlich actionreicher als die eher gruseligen Jill-Szenen.

Resident Evil Revelations

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Von: Peter Bathge

Kreuzfahrten sind was für Langweiler: Dieser grauenhafte Urlaubs-Trip bietet Action satt! Und genau das ist sein Problem.

Es wäre Quatsch, Capcom dafür zu loben, nach dem überladenen *Resident Evil 6* mit *Revelations* wieder einen Schritt in die richtige Richtung zu machen. Denn der „neueste" Teil der Horror-Action-Serie erschien bereits im Januar 2012 für den Nintendo 3DS – also lange bevor Capcom in *Resident Evil 6* öden Ballereien den Vorzug vor subtilem Grusel gab.

Revelations verfolgt einen dezent anderen Weg: Das knapp achtstündige Abenteuer gibt sich traditionsbewusst und weist bei Tempo, Rätselanteil und Gruselfaktor viele Anleihen aus den Ursprüngen der Serie auf. Gut so: *Revelations* entpuppt sich als atmosphärischer Horrortrip nach bewährtem Muster mit einer weitläufigeren Levelstruktur als die linearen Teile 5 und 6.

Bekannte Gesichter

Der Plot spielt vor den Ereignissen von *Resident Evil 5*: Serienveteran Jill Valentine macht sich mit ihrem Kollegen Parker auf die Suche nach Herzblatt Chris Redfield. Dazu entern die beiden ein scheinbar verlassenes Kreuzfahrtschiff, die Queen Zenobia. Natürlich wimmelt es an Bord vor Zombies, die es mit rabiaten Methoden zu beseitigen gilt. Der für die Wiederbelebung der Toten verantwortliche T-Virus verleiht den Feinden dabei ein gewöhnungsbedürftiges Aussehen: Die Gegner erinnern an mutierte Meereskreaturen. Ihre bleichen Glieder wirken allerdings wie aus Styropor geformt, zuweilen bringt ihr albernes Aussehen den Spielern allenfalls zum Schmunzeln. Für Herzrasen sorgen vornehmlich ihr plötzliches Auftauchen, die exzellente Musik und das zuweilen clevere Spiel mit Licht und Schatten.

Die packend erzählte, in zwölf Episoden aufgeteilte und mit vielen Cliffhangern sowie überraschenden Wendungen gewürzte Handlung sorgt ebenfalls für Spannung – jedenfalls bis die Logiklücken der Story zu offensichtlich und die Wendungen zu absurd werden. Besser als die verschwurbelte *Resident Evil 6*-Geschichte ist die Erzählung aber allemal!

Es gibt immer was (Neues) zu tun!

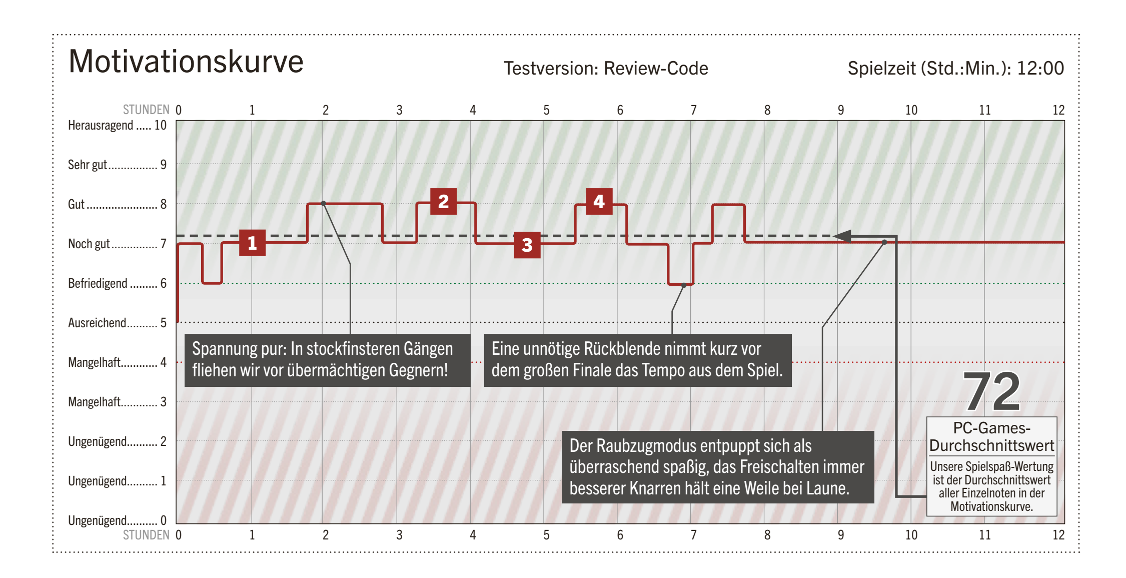
Die meiste Zeit erforschen Sie das Schiff in der Haut von Jill; Perspektivwechsel und Rückblenden führen Sie aber auch in verschneite Bergpässe oder in eine von Mutanten überrannte Stadt. Die Episodenstruktur sorgt für viel Abwechslung: Eben noch rennen Sie unbewaffnet vor Zombies weg, im nächsten Moment schießen Sie Dutzende Monster über den Haufen, dann wieder suchen Sie nach Schlüsseln für verschlossene Türen oder lösen simple Kombinations- und Verschieberätsel. Doof: Häufig ist dafür die Rückkehr an bereits besuchte Orte notwendig (Backtracking).

Kämpfe erleben Sie mit jedem der vier spielbaren Charaktere. Die Gefechte gegen sabbernde Viruskreaturen steuern sich sehr träge: Ganz wie in den Anfangsjahren der *Resident Evil*-Serie bewegt sich die Spielfigur nur im Schneckentempo,

MEINE MEINUNG | Peter Bathge

„Eine Rückkehr in vergangene Zeiten – technisch wie spielerisch."

Revelations fühlt sich wie an wie ein *Resident Evil* alter Machart: Die Parallelen zu Teil 1-3 sind offensichtlich, die Spannung anfangs hoch, der Mix aus Rätseln und Gefechten gegen einzelne Ungeheuer passt. Das altmodische Gameplay wird dem neuen Serienauswuchs aber beinahe zum Vergängnis, wenn mit fortschreitender Spielzeit der Action-Anteil steigt und die behäbige Steuerung sowie das lächerliche Waffengefühl die Kämpfe zu auf Dauer langweiligen Standardveranstaltungen degradieren. Wer das durchhält und auf japanischen Story-Trash steht, bekommt mit *Revelations* allerdings dennoch solide Horror-Kost geboten, die zumindest mir weitaus mehr Spaß gemacht hat als der unausgewogene sechste Part.




Eine Zombie-Dame lässt sich partout nicht abschütteln. Das sorgt für Panik.


Kurze Tauchpassagen stellen eine Abwechslung zu den vielen Kämpfen dar.

das Zielen mit der Maus ist unnötig schwerfällig. Die wichtige Ausweichrolle hilft zudem nicht gegen alle Nahkampfangriffe. Ausgleichende Gerechtigkeit: Die Widersacher haben mit ihren eigenen Einschränkungen zu kämpfen. Die Gegner-KI ist unterdurchschnittlich, oft bleiben Monster an unsichtbaren Kanten hängen oder ignorieren Ihren (zumeist nutzlosen) KI-Partner.

In den Gefechten greifen Sie auf ein übersichtliches Waffenarsenal zurück. Mit Magnum, Raketenwerfer und Schrotflinte sind auch die *Resident Evil*-Klassiker dabei. Als Third-Person-Shooter taugt *Revelations* aber kaum etwas; das Treffer-Feedback ist mau, die Gefechte gestalten sich abwechslungsarm. Immerhin sorgt der Munitionsmangel für Hektik und Anspruch. Ihre Schießprügel verbessern Sie an Kisten mit gefundenen Bauteilen. Dort bewahren Sie auch überzählige Knarren auf: Ihr Charakter schleppt maximal drei Bleispritzen mit sich herum. Immerhin: Ganz so fummelig wie in früheren Serienteilen fällt das Inventar-Management diesmal nicht aus.

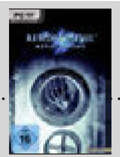
Angestaubte Optik

Als Handheld-Umsetzung hat *Revelations* damit zu kämpfen, dass seine Engine für den untermotorisierten Nintendo 3DS erschien: Die HD-Adaption für den PC besitzt zwar jede Menge grafischer Einstellungsmöglichkeiten, das Ergebnis ist aber selbst auf höchster Stufe ernüchternd. Besonders die generelle Detailarmut wirkt sich negativ auf die Atmosphäre aus: Bei den Umgebungstexturen und der Kleidung der Figuren lassen sich die Pixel oft einzeln zählen. Effekte wie Explosionen wirken ebenfalls veraltet. Trotzdem sieht das Actionspiel insgesamt stimmig aus. Grafikfetischisten machen aber lieber einen Bogen um *Revelations*.

Es ist noch nicht zu Ende!

Wer nach dem Ende der Kampagne noch mehr Zombiehunde und Riesenkrabben besiegen möchte, tobt sich alleine oder zu zweit übers Internet im Raubzugmodus aus. Darin kämpfen Sie sich ohne Story durch die bekannten Levels, was simplen Ballerspaß à la *Borderlands 2* garantiert: Ihr Charakter sammelt Erfahrung und Geld, mit dem Sie neue Waffen sowie Skins erwerben. Eine schöne Ergänzung! ❑

RESIDENT EVIL: REVELATIONS



Ca. € 37,-
24. Mai 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Sie benötigen ein Steam-Konto und eine Internetverbindung für die Installation.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Grobkörnige Texturen, besonders in den Zwischensequenzen
Sound: Klasse Musik, aber lächerlich schwachbrüstige Waffeneffekte
Steuerung: Hakelig mit Maus und Tastatur, mit Gamepad besser

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Raubzugmodus im Online-Koop, kein Splitscreen oder LAN
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon X2 2,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 3850
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Core 2 Quad 2,7 GHz/Phenom II X4 3 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 560/Radeon HD 6950

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Sie schießen auf entfernt menschenähnliche Monster, dabei spritzt Blut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Unsere frühe Testversion lief reibungslos. Bugs blieben aus.

PRO UND CONTRA

- ➕ Angenehm altmodisches *Resident Evil*-Spielgefühl
- ➕ Meist gute Kampf-Rätsel-Mixtur
- ➕ Gelungene Gruselatmosphäre, vor allem in der ersten Hälfte
- ➕ Story-Einstieg macht neugierig
- ➕ Viel zu entdecken dank Scanner
- ➕ Fordernde Bosskämpfe
- ➕ Jede Menge freischaltbare Waffen im Raubzugmodus
- ➕ Motivierendes Upgrade-System
- ➕ Wenige, überwiegend sinnvoll integrierte Quick-Time-Events
- ➕ Stimmungsvolle Musikuntermalung
- ➖ Behäbige Laufsteuerung, langsames Zielen mit der Maus
- ➖ Häufige Rückkehr an besuchte Orte
- ➖ Teils arg unlogische Handlung
- ➖ Verfehlter Actionfokus in Hälfte 2
- ➖ Einfältige Gegner-KI
- ➖ Wenig gruseliges Monsterdesign
- ➖ Waffen-Feedback kaum vorhanden
- ➖ Viele niedrig aufgelöste Texturen
- ➖ Maue deutsche Sprecher und einige Übersetzungsfehler

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**

Von: Peter Bathge

Bei dieser Indie-Perle hilft es, ein Problem immer aus mehr als einem Blickwinkel zu betrachten.


Gomez' süße Artgenossen haben meist nur ein paar belanglose Dialogzeilen auf Lager.


Bisweilen legen Sie versperrte Zugänge mit Bomben frei. Außerdem gibt es vereinzelte Kistenrätsel.


Schwarze Löcher blockieren in manchen Umgebungen den Weg; da ist wohl ein Perspektivenwechsel nötig!

Fez

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Die erste Überraschung: *Fez* sieht zwar aus wie ein Jump & Run, ist aber tatsächlich ein Puzzlespiel. Die zweite: Der Aufbau der fein verästelten Welt des Indie-Spiels erinnert an das Hardcore-Rollenspiel *Dark Souls*. Etliche Abkürzungen und Geheimgänge laden zum Erkunden ein; statt linearen Pfaden zu folgen, bestimmen Sie selbst, wohin die Reise als Nächstes geht. Wer sich seine kindliche Neugier und Freude am Entdecken bewahrt hat, ist bei *Fez* bestens aufgehoben.

Sie legen bei einem Spiel dagegen hauptsächlich Wert auf eine spannende Geschichte, flottes Tempo und ausgeklügelte Spielmechaniken? Dann ist *Fez*, das ganz ohne Gegner und anspruchsvolle Sprungpassagen auskommt, nichts für Sie.

Den Dreh raus haben

Der Protagonist von *Fez* heißt Gomez. Anders als der gleichnamige bayerische Stürmerstar hat der kleine Kerl bislang ausschließlich in seinem zweidimensionalen, furchtbar flachen Dorf gelebt. Zu Spielbeginn erhalten er und damit auch Sie jedoch die Fähigkeit, die seitliche Kameraperspektive des Spiels in 90-Grad-Schritten nach links und rechts zu drehen.

Durch diesen genialen Kniff decken Sie zuvor unsichtbare Wege durch die kompakten Levels auf. Zudem nutzen Sie optische Täuschungen, wenn etwa der Abstand zwischen zwei Klippen nach einen Kameraschwenk klein genug ist, um Gomez einen Sprung auf die andere Seite zu erlauben. Innerhalb weniger Augenblicke haben Sie dieses innovative Konzept verinnerlicht und linsen bei jeder sich bietenden Gelegenheit begeistert „um die Ecke".

Dechiffrierung erforderlich

Dabei halten Sie stets Ausschau nach farbigen Würfeln; Sie brauchen mindestens 32 von insgesamt 64. Die Bruchstücke der Würfel sind überall verstreut und lassen sich oft nebenbei einsammeln. Zudem gibt es aber jede Menge versteckter Würfel, die erst nach Eingabe einer Tastenfolge auftauchen. Hinweise auf den richtigen Code sind an den aberwitzigsten Stellen versteckt. Meist geht es darum, eine dem Spiel eigene Geheimschrift zu entschlüsseln, ob durch einen Blick in den Nachthimmel oder indem Sie einen QR-Code mit Ihrem Smartphone einscannen. Irre kreativ! ❑

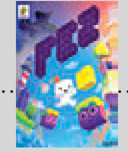
MEINE MEINUNG |
Peter Bathge



„Eine großartige Entspannungstherapie"

Fez ist genau das Richtige, um mal einen Gang runterzuschalten: Schon das bloße Erkunden der Levels macht Laune, hinter jeder Tür wartet eine neue fantasievolle Umgebung oder ein kreatives Rätsel. Mit der Zeit nutzt sich das Auslesen der versteckten Chiffren aber ab: Ich hätte lieber noch mehr mit dem fantastischen Wechsel der Blickwinkel experimentiert als ständig antike Schriftzeichen zu entziffern.

FEZ
Ca. € 10,-
1. Mai 2013



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Puzzlespiel
Entwickler: Polytron
Publisher: Trapdoor
Sprache: Deutsche Texte, keine Sprachausgabe
Kopierschutz: Sie benötigen ein Steam-Konto und eine einmalige Internetverbindung für die Installation.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Charmanter Retro-Pixel-Stil mit knuffigen Figuren und hübschen Tag-Nacht-Wechseln
Sound: Sparsam eingesetzte, sphärische Musikuntermalung, die für Entspannung sorgt.
Steuerung: Tastaturspieler sollten die umständliche Standard-Tastenbelegung anpassen. Per Gamepad flutscht das Spiel am besten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

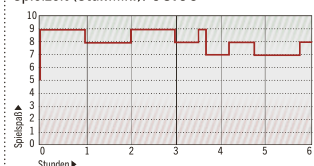
Minimum (Herstellerangaben): Zweikernprozessor mit 2,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce GT 240 oder besser

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Da es keine Gegner oder Kämpfe im Spiel gibt, ist *Fez* für jede Altersklasse uneingeschränkt geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung 1.03
Spielzeit (Std.:Min.): 06:00



Zwar beschweren sich bei Release viele Spieler über technische Probleme mit der PC-Version; im Test hatten wir jedoch nur einen einzigen Absturz zu beklagen. Ansonsten lief *Fez* einwandfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Wunderschöner Retro-Stil
- ➕ Relaxte Musikuntermalung
- ➕ Innovativer Perspektivenwechsel
- ➕ Liebevoll gestaltete Levels
- ➕ Viel zu entdecken
- ➕ Kreative Code-Verstecke
- ➕ Kein künstlicher Zeitdruck
- ➖ Gegen Ende zu viele Code-Puzzles, zu geringer Fokus auf den Perspektivenwechseln
- ➖ Unübersichtliche Weltkarte mit teils langen Laufwegen
- ➖ Minimalistische Story liefert keine Motivation für die Würfelsuche.
- ➖ Kurze Spielzeit, wenn Sie die Secret-Suche ignorieren.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **81**

Drachen halten eine Menge aus, zerreißen Widersacher mit ihren Klauen und schießen Laserstrahlen aus ihren Augen. Irre!

Cyber-Zombies rennen stupide auf den Spieler zu und stellen nur in großer Überzahl eine Gefahr dar.

Far Cry 3: Blood Dragon

Von: Peter Bathge

Kommen Sie mit auf eine Zeitreise in die Epoche des Blödsinns!

AUF EXTENDED-DVD
- Video zum Spiel

Gerne wären wir bei den Sprachaufnahmen zu *Blood Dragon* dabei gewesen. Denn die waren für US-Schauspieler Michael Biehn (*Terminator*, *Aliens*), der in der englischen Fassung den Cyber-Soldaten und grandios benannten Protagonisten Rex Power Colt spricht, vermutlich ein großer Spaß. Immerhin quillt *Blood Dragon* nur so über vor enthusiastisch vorgetragenen, knackig-geringschätzigen Sprüchen (One-Liner) und herrlich absurd-kitschigen Dialogen, die direkt aus einem miesen Action-Film der 80er-Jahre stammen könnten.

Es ist dieser regelrecht zelebrierte Trash-Faktor, der den allein lauffähigen Download-Ableger von *Far Cry 3* aus der Masse an Ego-Shootern hervorhebt. Denn *Blood Dragon* hat Seele. Eine knallig-bunte, neonfarbene Seele, deren Dauerwelle im Takt schräger Synthesizer-Musik hin und her wippt.

„Mark-IV-Style, Motherfucker!"

Die im kultigen Retro-Look (siehe Bildermontage unten) erzählte Hintergrundgeschichte ist simpel: Mark-IV-Cyborg Rex Power Colt jagt in einer bescheuerten 80er-Zukunftsvision des Jahres 2007 den Klischee-Bösewicht Ike Sloan. Der Fiesling kontrolliert mit seinen Omega-Soldaten eine von Drachen bevölkerte Tropeninsel und plant die Ausrottung der Menschheit. *Blood Dragon* macht aus dieser banalen Ausgangssituation das Beste, was vor allem an der stimmigen Atmosphäre liegt: Wer in den 80er-Jahren aufgewachsen ist, erfreut sich an vielen Anspielungen und Zitaten populärer Kulturphänomene.

Besonders die frühe Ära der Videospiele kriegt ihr Fett weg, etwa wenn sich Rex zu Recht über das nervige, nicht abzubrechende Tutorial beschwert. Passend dazu



Mit solchen krude gezeichneten, betont altmodischen 2D-Zwischensequenzen erzählt *Blood Dragon* seine simple und oft alberne Geschichte. Das erinnert an die Videospielanfänge in den 80er-Jahren und stößt bei Retro-Fans zweifellos auf viel Gegenliebe. Alle anderen regen sich über die spärlichen Animationen auf.



Garnisonsbefreiung leicht gemacht: Zerstören Sie den Schildgenerator der Basis A und sehen Sie zu, wie ein Drache die Gegner zu Kleinholz verarbeitet. Um den Außenposten zu übernehmen, locken Sie die Riesenechse mit einem geworfenen Cyber-Herz B wieder weg.

MEINE MEINUNG |

Sebastian Stange



„Herrlicher Blödsinn mit perfektem Umfang! “

Oh, was für ein herrlicher Unfug! Platte Sprüche, glühende Neonfarben, Laser feuernde Drachen und eine ordentliche Gameplay-Basis. Ganz an den Spielspaß von *Far Cry 3* kommt der Titel nicht ran, dafür ist das Gameplay zu reduziert, die Spielwelt auf Dauer zu trist und gleichförmig. Aber das Schöne an *Blood Dragon* ist sein knapper Umfang. Ich war damit durch, bevor ich mich ernsthaft langweilen konnte. Und ich hatte die ganze Zeit wirklich Spaß daran. Ubisoft, bitte mehr solche Spiele!

MEINE MEINUNG |

Peter Bathge



„Schrille 80er-Klamotte ohne Feinschliff“

Ich verstehe und schätze diesen albernen Quatsch, der das zentrale Verkaufsargument von *Blood Dragon* ist. Nur: Es wäre doch noch so viel verrückter gegangen, liebe Entwickler! Warum drückt ihr mir keine wirklich abgedrehten Schießeisen in die Hände? Warum gibt es keine neuen, total schrägen Spielelemente abseits der tollen Interaktion mit den Drachen? Und wo sind denn bitteschön die Kämpfe gegen übertrieben große Bossgegner abgeblieben, immerhin ein Markenzeichen der Ego-Shooter alter Schule? Mit ein wenig mehr Aufwand wäre *Blood Dragon* große Klasse. So ist es nur ein launiger Zeitvertreib für Retro-Fans.

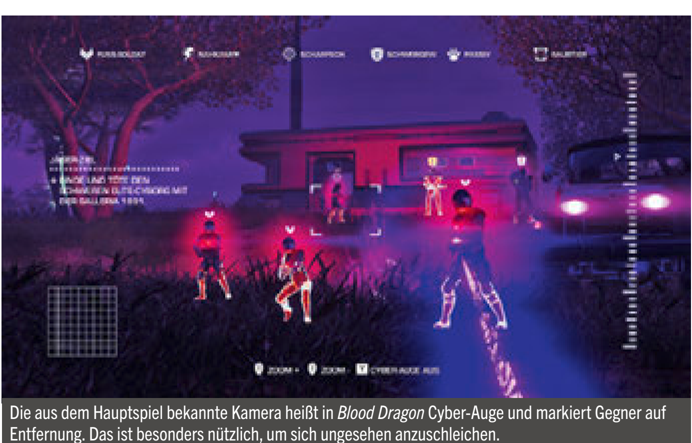
erinnern Menüs und Bildschirmanzeigen an die vermeintlich gute, alte Zeit der Shooter-Urahnen. Der damit einhergehende Neon-Look des Spiels und die an analoge Fernseher erinnernden Bildschirmlinien sind aber gewöhnungsbedürftig.

Draußen ist's hässlich!

Auch in *Blood Dragon* sind Sie in einer frei begehbaren Außenwelt unterwegs. Die ist optisch aber weit entfernt von dem prächtigen Dschungelparadies aus *Far Cry 3*: Dichter Nebel und ständige Dunkelheit lassen jede Lust am Erkunden vergehen. Da passt es, dass es ohnehin wenig zu tun gibt: Wenn Sie nicht gerade eine der sechs Hauptmissionen bewältigen, schließen Sie einen langweiligen Nebenauftrag aus einer von zwei Kategorien ab (Geisel retten/speziellen Feind ausschalten) oder säubern eine der 13 Garnisonen von KI-Widersachern. Zusätzlich gibt es noch eine Handvoll Sammelgegenstände wie Videokassetten und Aktenordner, mit denen Sie witzige Textnachrichten und einige der insgesamt 25 Waffenaufsätze freischalten, die Sie anschließend mit verdienter Knete erwerben. Die Jagd auf Tiere mit dem nunmehr neonblau leuchtenden Bogen spielt dagegen keine Rolle mehr.

Das Aufrüsten der gerade mal sieben Knarren motiviert für eine Weile. Das Levelsystem aus dem Hauptspiel hat Ubisoft derweil stark vereinfacht: Sie sammmeln zwar immer noch Erfahrungspunkte, Levelaufstiege erhöhen aber nur automatisch die Lebensenergie Ihres Helden. Die aus *Far Cry 3* bekannten Fähigkeiten sind schon zu Spielbeginn komplett freigeschaltet. Spielerische Neuerungen suchen Sie mit der Lupe, bei Waffen, Feindtypen und Fahrzeugen handelt es sich vorrangig um optisch angepasste *Far Cry 3*-Varianten.

Das Missionsdesign überzeugt uns da schon eher, die Hauptaufträge sind knackig kurz und bieten Abwechslung vom Baller-Alltag, ohne besonders zu glänzen. Obacht: Wie schon im Hauptspiel ist der normale Schwierigkeitsgrad einen Tick zu leicht. Wir empfehlen, gleich auf „Schwer“ zu starten. So herausfordernd wie die Videospiele der 80er-Jahre ist *Blood Dragon* aber auch dann bei Weitem nicht. ❑



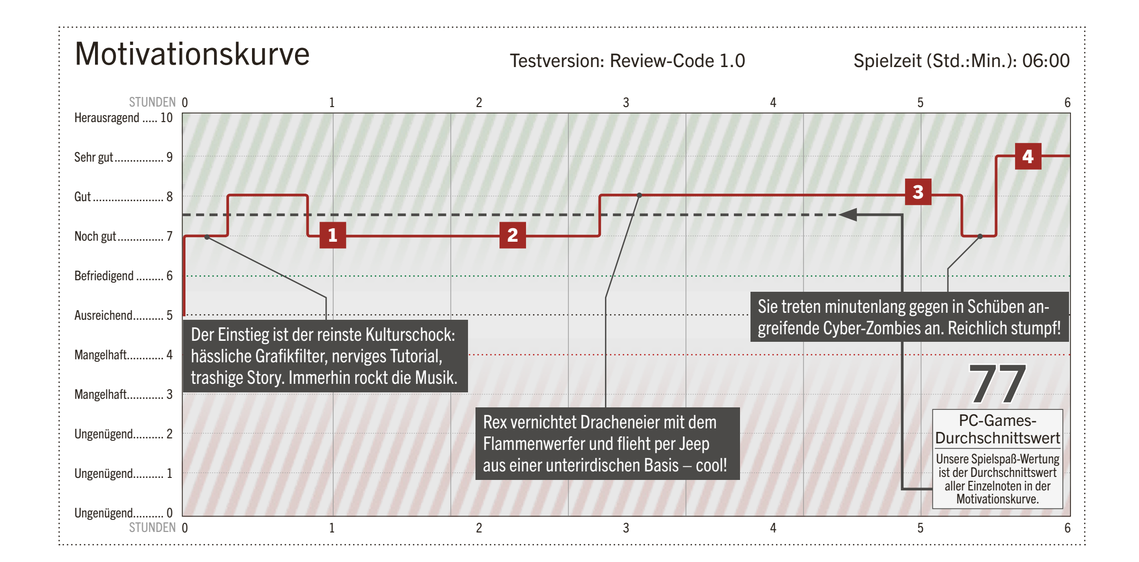
Die aus dem Hauptspiel bekannte Kamera heißt in *Blood Dragon* Cyber-Auge und markiert Gegner auf Entfernung. Das ist besonders nützlich, um sich ungesehen anzuschleichen.



Anders als in *Far Cry 3* besitzt Ihr Held in *Blood Dragon* von Anfang an alle Fähigkeiten, also etwa auch den Messerwurf nach einem erfolgreichen Takedown. Die Nahkampfangriffe halten die Gefechte frisch.



1 Statt der bewusst simpel gehaltenen Geschichte zu folgen, befreien wir erst einmal ein paar gegnerische Garnisonen, um hilfreiche Waffenaufsätze zu erhalten. Es macht zwar Laune, feindliche Cyber-Soldaten und zornige Drachen gegeneinander auszuspielen, doch langweilig gestaltete Innenlevels und stets gleich verlaufende Nebenaufträge gehen uns schon bald auf die Nerven. Es fehlen spielerische Neuerungen im Vergleich zu *Far Cry 3*.

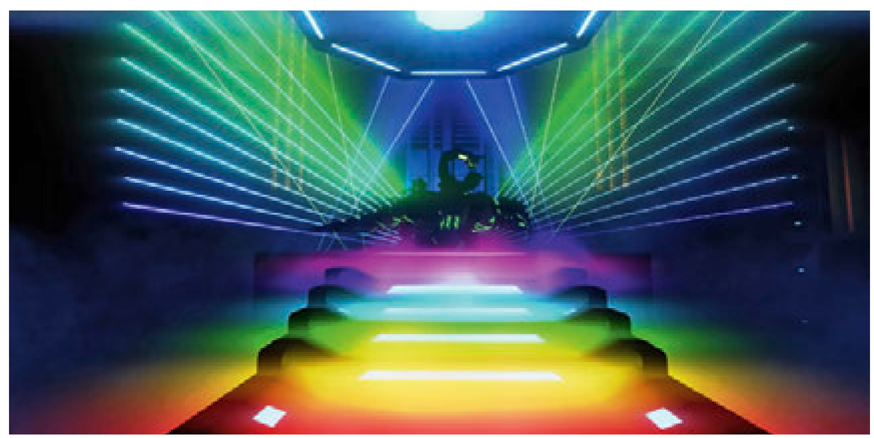




2 In der stets finsteren Außenwelt gibt es im Vergleich zum Hauptspiel trotz großzügig verteilter Sammelobjekte wenig zu tun. Zudem geht der *Blood Dragon*-Insel die prächtige Tropenatmosphäre aus dem Original komplett ab. Das dämpft die Freude am Erkunden.

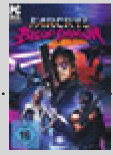


3 Endlich gibt uns das Spiel mit dem Laser verschießenden Wurfstern einen abgedrehten Ballermann an die Hand, der nicht einfach eine bunte Variante eines bekannten *Far Cry*-Schießprügels ist. Und siehe da, schon machen die Gefechte mehr Spaß!



4 Die letzte halbe Stunde ist großes (Trash-)Kino. Zum Schluss brennen die Entwickler ein regelrechtes Feuerwerk der schrulligen Ideen ab. Der Höhepunkt ist der Ritt auf einem sprechenden Drachen, der das Geschehen lakonisch kommentiert. Klasse, aber warum ist diese Szene nur so kurz? Außerdem fehlt ein zünftiger Bosskampf, der gut zum Oldschool-Ambiente des Spiels gepasst hätte.

FAR CRY 3: BLOOD DRAGON



Ca. € 15,-
1. Mai 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Je nach Anbieter benötigen Sie ein Steam-, Uplay- oder Origin-Konto und eine Internetverbindung zur Installation.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Öde Innenlevels, dunkle Außenwelt, miese Weitsicht, gewöhnungsbedürftige Grafikfilter, grelle Effekte
Sound: Starke englische, gute deutsche Sprecher plus hervorragende 80er-Synthesizer-Mucke
Steuerung: Präzise mit Maus und Tastatur, frei belegbar.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core i3 2100/Athlon X4 641, 2 GB RAM, Geforce GTX 460/ Radeon HD 7770
Empfehlenswert: Core i7 2600k/AMD FX-8150, 4 GB RAM, Geforce GTX 660 Ti/Radeon HD 7870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Im Gegensatz zu *Far Cry 3* müssen hier nur gesichtlose Cyborgs dran glauben, statt Blut spritzt blaue Soße. Dafür gibt es viele anzügliche Witze.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Code 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 06:00
Unsere zum Test freigegebene Vorabversion stürzte lediglich einmal während des Tutorials ab.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sechs solide Hauptmissionen
- ➕ Funkiger 80er-Jahre-Soundtrack
- ➕ Brillantes Finale mit tollen Ideen
- ➕ Lustige (englische) One-Liner
- ➕ Wunderbar selbsironischer Ton
- ➕ Knackige Feuergefechte, coole Takedown-Nahkampfangriffe
- ➕ Offene Spielwelt mit Nebenaufträgen und Garnisonsbefreiung
- ➕ Spaßige Drachenkämpfe
- ➕ Gewollt trashige Story mit kultigen Retro-Zwischensequenzen
- ➕ Nützliche Waffenaufsätze
- ➕ Verspielte Nachladeanimationen
- ➖ Hässliche, zu dunkle Außenwelt
- ➖ Dröge, sich ähnelnde Innenlevels
- ➖ Außer Drachen keine Bossgegner
- ➖ Wenige, uninspirierte Waffen
- ➖ Kaum Neuerungen
- ➖ Einige falsch ins Deutsche übersetzte Gags.
- ➖ Auf „Normal" zu leicht
- ➖ Geringe Spielzeit

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

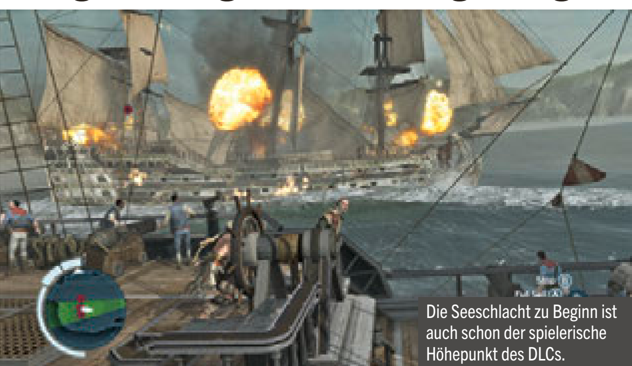
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **77**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



Assassin's Creed 3: Die Tyrannei von König Washington – Die Vergeltung



Die Seeschlacht zu Beginn ist auch schon der spielerische Höhepunkt des DLCs.

Das Finale der dreiteiligen DLC-Reihe kostet wie seine Vorgänger satte zehn Euro. Das ist für zwei leidlich unterhaltsame Spielstunden natürlich wieder viel zu viel! *Die Vergeltung* entführt Sie in der Haut von Indianerheld Ratohnhaké:ton nach New York, wo der größenwahnsinnige George Washington eine Pyramide errichtet. Sieben einfallslose Missionen in typischer *Assassin's Creed*-Manier später stehen Sie dem Despoten gegenüber und liefern sich einen lächerlich einfachen Bosskampf, in dessen Verlauf der Protagonist noch nicht einmal sterben kann. Die Auflösung der Handlung um einen alternativen Geschichtsverlauf nach der Amerikanischen Revolution fällt zudem unbefriedigend aus. Auch Ratohnhaké:tons neue Fähigkeit, mit der er in Gestalt eines Bären Dutzende Gegner gleichzeitig umhaut, erweist sich als weniger nützlich als die Talente aus den beiden vorherigen DLCs. Das ist selbst für beinharte Serienfans zähe Kost.

Dishonored: The Knife of Dunwall



Im Schlachthaus, das mit einer großartigen Soundkulisse aufwartet, begegnen Sie einem neuen Gegnertyp: dem mit einer Säge hantierenden Metzger.

Im ersten Story-DLC zum Schleichspiel schlüpfen Sie in die Haut des Anführers der aus dem Hauptspiel bekannten Gasmasken-Assassinen, Daud. Daud hat ein paar andere Tricks auf Lager als Held Corvo, so beschwört er etwa einen Hilfsmeuchler herbei oder legt Blitzminen aus. Der Add-on-Plot um eine mysteriöse Frau namens Delilah dient lediglich als Auftakt zum nächsten DLC *The Brigmore Witches*. Dadurch fehlt eine befriedigende Auflösung der Ereignisse, egal welche der zwei Endsequenzen Sie zu sehen bekommen. Immerhin: Die zwei großen neuen Meuchelmissionen stehen der Qualität der Originalaufträge in nichts nach. So gibt es jeweils mehrere Wege zur Zielperson, die Sie wahlweise auch ganz ohne Gewalteinsatz ausschalten. Dabei statten Sie einem herrlich düster dargestellten Wal-Schlachthaus und dem reichen Händlerbezirk von Dunwall einen Besuch ab. Der dritte und letzte Level enttäuscht dagegen, denn dafür haben die Entwickler einfach den überfluteten Distrikt aus *Dishonored* recycelt und mit anderen Gegnern bevölkert. *The Knife of Dunwall* beschäftigt sorgfältige Level-Erkundler rund fünf Stunden – ein guter Gegenwert für den Preis von zehn Euro, trotz der schwachen Handlung.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.
Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 16 Jahren | Publisher: Ubisoft | Wertung: 90

Assassin's Creed 3 – Getestet in Ausgabe: 01/13
Faszinierender, technisch unsauberer Trip ins Amerika des Kolonialzeitalters
Publisher: Ubisoft | Wertung: 88

Assassin's Creed: Revelations – Getestet in Ausgabe: 12/11
Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio
Publisher: Ubisoft | Wertung: 88

Assassin's Creed 2 – Getestet in Ausgabe: 04/10
Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt.
Publisher: Ubisoft | Wertung: 88

Assassin's Creed Director's Cut – Getestet in Ausgabe: 05/08
Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel
Publisher: Ubisoft | Wertung: 83

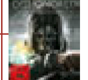
Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger *Arkham Asylum*.
Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 16 Jahren | Publisher: Warner Bros. Interactive | Wertung: 92

Batman: Arkham Asylum – Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!
Publisher: Eidos | Wertung: 90

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.
Untergenre: Third-Person-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Electronic Arts | Wertung: 88

Dead Space 2 – Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!
Publisher: Electronic Arts | Wertung: 90

Dead Space 3 – Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.
Publisher: Electronic Arts | Wertung: 90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkunden Sie die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheiten, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.
Untergenre: First-Person-Action | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Bethesda | Wertung: 91

Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.
Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Rockstar Games | Wertung: 92

GTA 4: Episodes from Liberty City – Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren
Publisher: Rockstar Games | Wertung: 90

Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen Ihnen in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!
Untergenre: Stealth-Action | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Square Enix | Wertung: 88

Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlen Sie sich wie in einem Tarantino-Film.
Untergenre: Third-Person-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Rockstar Games | Wertung: 89

Max Payne 2 – Getestet in Ausgabe: 12/03
Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil
Publisher: 2K Games | Wertung: 90

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Autoren zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Crysis 2 — Getestet in Ausgabe: 04/11
Verlegt den Kampf gegen die Ceph-Aliens ins menschenleere New York

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Crysis 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Bildgewaltiges Finale mit famosem Leveldesign und verwirrender Story

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

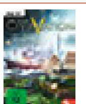
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

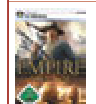
Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

Civilization 5: Gods and Kings — Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89

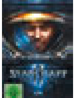
Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt *Company of Heroes* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

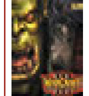


Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

Starcraft 2: Heart of the Swarm — Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

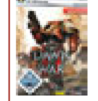


Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine umfangreiche Kampagne, clevere Rollenspielelemente und aufwendige Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

Warcraft 3: The Frozen Throne — Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

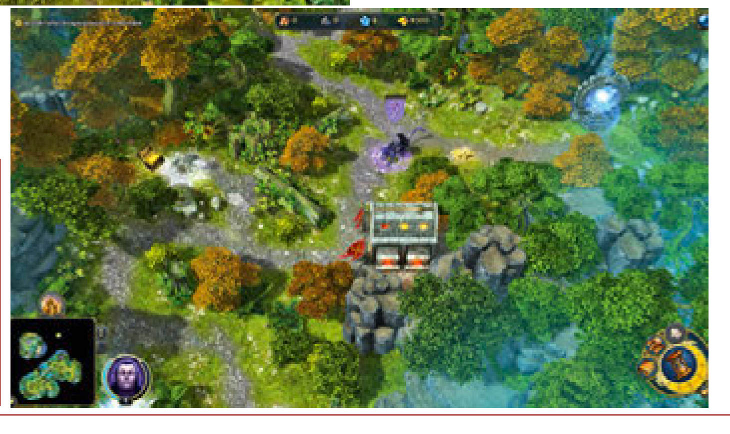


XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Runden-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92



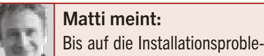
▲ Die KI in den rundenbasierten Gefechten wurde laut den Entwicklern verbessert.



▶ Insgesamt verbringen Sie gut 20 Stunden mit den acht neuen Missionen – den Löwenanteil davon auf der hübschen Strategiekarte.

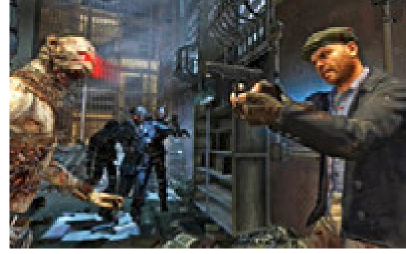
Might & Magic: Heroes 6 – Shades of Darkness

Das Stand-alone-Add-on mit dem sperrigen Namen *Might & Magic: Heroes 6 – Shades of Darkness* erweitert das Hauptspiel zwar nur um eine zweigeteilte Kampagne und zwei neue Fraktionen, bietet aber insgesamt eine beachtliche Spielzeit von rund 20 Stunden. In den acht Missionen des Feldzugs müssen Sie mit dem Anführer der Dunkelelfen der Dungeon-Fraktion (Raelag) und dem Nekromanten Vein ihre Völker vor dem Untergang retten. Die Aufträge bieten viel Abwechslung und richten sich mit ihrem gehobenen Schwierigkeitsgrad vor allem an erfahrene *Heroes*-Spieler. So müssen Sie zum Beispiel als Nekromant eine einzige Stadt gegen übermächtige Gegnerhorden verteidigen oder in der ersten Dunkelelfen-Mission zu Beginn ganz ohne Städte auskommen. Auch die neuen Einheiten können sich sehen lassen und ergänzen das Spiel um zusätzliche Taktik-Optionen. So werden zum Beispiel die schlagkräftigen Meuchler der Dunkelelfen unsichtbar, wenn sie zwei Runden lang nicht angreifen. Laut den Entwicklern wurde auch die KI verbessert, wobei wir von diesen Optimierungen nur wenig mitbekommen haben. Das einzige Ärgernis ist, dass Besitzer von *Might & Magic: Heroes 6* vor der Installation des Add-ons das Hauptspiel löschen müssen und die alten Kampagnen deshalb im Online-Modus nicht spielbar sind – so jedenfalls der Stand bei Redaktionsschluss. Ubisoft arbeitet aber an einer Lösung des Problems.



Matti meint:
Bis auf die Installationsprobleme bin ich rundum zufrieden mit der Stand-alone-Erweiterung. Die Kampagne ist zwar recht schwer, weil man etwa keine Einheiten bauen kann oder sich gegen eine Übermacht verteidigen muss, aber dennoch insgesamt fair. Die frische Fraktion und ihre Einheiten sind zudem top!

Call of Duty: Black Ops 2 – Uprising

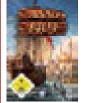


Das neueste Mappack zum beliebten Mehrspieler-Shooter schlägt erneut mit satten 15 Euro zu Buche. Enthalten sind fünf frische Karten, wobei die beste namens „Studio" lediglich eine optisch überarbeitete Neuauflage von „Firing Range" aus *Black Ops 1* ist. Statt auf einem Truppenübungsplatz nehmen Sie auf einem Filmset Gegner aufs Korn, inklusive hölzerner Häuserfassaden und Alien-Roboter-Attrappen. Die restlichen Multiplayer-Maps „Encore", „Magma" und „Vertigo" sind allenfalls solides Standardfutter ohne tolle Design-Ideen. Wer vor allem auf starken Kartennachschub für Deathmatch- und Team-Modi aus ist, für den lohnt sich *Uprising* daher nicht.

Anders sieht die Sache aus, falls Sie sich am liebsten im Zombie-Modus die Zeit vertreiben. Mit „Mob of the Dead" ergänzt *Uprising* diesen nämlich um eine aufwendige Minikampagne, in der vier toll vertonte Mafiosi versuchen, von der Gefängnisinsel Alcatraz zu entkommen. Das macht mächtig Laune, zumal Ihre Figur nach dem Ableben als Geist über die Map streift und Fallen aktiviert. Schöne Idee!

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

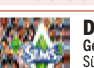


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspielerteil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

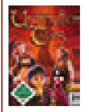
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



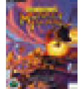
Harveys Neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte *Monkey Island* begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88

+ Monkey Island 2 Special Edition — Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83

The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

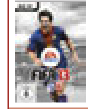


The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

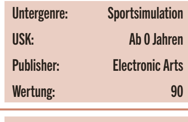
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



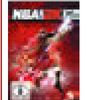
FIFA 13
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.



Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

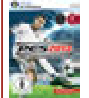
Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien so, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

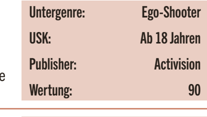
Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

Ego-Shooter (Mehrspieler)

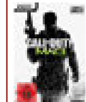
In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.



Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



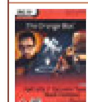
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

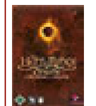


Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten *Half-Life*-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



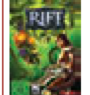
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst. Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



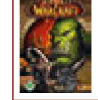
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: *Rift* bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90

Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



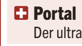
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



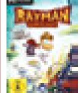
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießen" sich selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



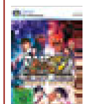
+ Portal Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Origins
Getestet in Ausgabe: 04/12
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule, filmreif animiert in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Launiger Koop-Modus für vier Spieler inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



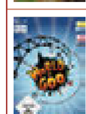
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Peter empfiehlt





Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp
Wertung:	79

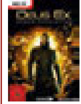
Venetica
Getestet in Ausgabe: 11/09

Es gibt Rollenspiele, die komplexer sind als *Venetica*, hübscher, anspruchsvoller, welche mit besserer Story und viele, die einen größeren Item-Sammelwahn als das Deck-13-Spiel erzeugen. Und trotzdem ist mir *Venetica* in guter Erinnerung geblieben. Weil es grundsympathisch ist, ein flottes Kampfsystem hat und mit Scarlett, der Tochter von Gevatter Tod, eine starke Frau als Heldin besitzt. Und dann wäre da noch Venedig: Allein die Idee, ein kampfbetontes Fantasy-Rollenspiel in der von Monstern bevölkerten Stadt der Gondoliere spielen zu lassen, spricht für diesen Geheimtipp! Die Vollversion war übrigens in PC Games 2/13 enthalten (nachbestellbar auf shop.pcgames.de).


Tipp: Unbedingt Patch 1.2 installieren, der möbelt die angestaubte Optik ordentlich auf! Link: www.venetica-game.com

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

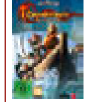
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91

+ Diablo 2: Lord of Destruction Getestet in Ausgabe: 08/01
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90

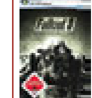
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur *Baldur's Gate*-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit *Herr der Ringe*-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmen Sie Ihren Spielstand!

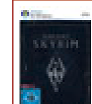
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Mass Effect 2 Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

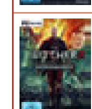
+ Mass Effect Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importieren Sie Ihren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

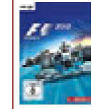


Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

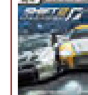
+ Colin McRae: Dirt 2 Getestet in Ausgabe: 13/09
Arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden

Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



F1 2012
Getestet in Ausgabe: 10/12
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2012* punktet mit großartiger Grafik, exzellentem Motorensound und realistischem Wetterwechsel. Aufgrund der offiziellen Daten der Saison 2012 ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86





69,90

Kingston HyperX DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • „KHX16C9T3K2/8X"
- Timing: 9-9-9
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF77JF



149,90

Kingston SSDNow KC300 2,5"

- Solid-State-Drive • „SKC300S37A/180G"
- 180 GB Kapazität
- 540 MB/s lesen • 510 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 84.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIM2B0I



199,90

ASUS CROSSHAIR V FORMULA-Z

- ATX-Mainboard • Sockel AM3+ • AMD 990FX Chipsatz • USB 3.0
- Gigabit-LAN • Creative SupremeFX X-Fi 3 Sound • 4x DDR3-RAM
- 8x SATA 6Gb/s, 2x eSATA 6Gb/s • 4x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1

GAEA15



26,99

SilverStone Argon SST-AR02

- CPU-Kühler für Sockel FM1, FM2, AM2(+), AM3(+), 775, 1155, 1156, 2011
- Abmessungen: 92x134x75 mm
- 6 Heatpipe-Verbindungen
- 92-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLI25



127,90

AMD FX-6350

- Sockel-AM3+-Prozessor • „Vishera"
- 6x 3,9 GHz Kerntakt • TurboCore bis 4,2 GHz
- 6 MB Level-2-Cache • 8 MB Level-3-Cache
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HA6A09



99,90

MS-TECH X4 Crow²

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5"
- inkl. drei Lüfter • Cardreader
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXJ5N



269,–

GIGABYTE Geforce GTX 660 Ti OC

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 660 Ti
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 1.032 MHz Chiptakt (Boost: 1.111 MHz)
- 1.344 CUDA Cores • PCIe 3.0 x16
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI

JDXYY6



359,–

EVGA GeForce GTX 670 FTW Signature 2

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 670
- 1.006 MHz Chiptakt (Boost: 1.084 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,2 GHz)
- 1.344 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXZYM



1.049,–

ZOTAC GeForce GTX TITAN AMP!

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX TITAN
- 902 MHz Chiptakt (Boost: 954 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (6,6 GHz)
- 2.688 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXTY1



89,90

Lian Li PC-7FN

- Einbauschächte extern: 5x 5,25"
- Einbauschächte intern: 4x 3,5"
- inkl. zwei Lüfter
- Front: 2x USB, 2x Audio-I/O
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXL5D



127,90

Razer Orbweaver Gaming Keypad

- Gaming-Keypad • 20 mechanische Tasten
- programmierbares 8-Wege-Navigationsfeld
- Razer Synapse 2.0-fähig
- einstellbare Module für Handgröße, Daumen- und Handballenauflage • USB

NTZR23



94,90

Sharkoon X-Tatic S7

- Headset • 20 Hz bis 20 kHz • 32 Ohm
- unterstützt Xbox Live, Chat-Funktion PS 3
- 40-mm-Treiber • S/PDIF-Ausgang (SCU)
- 3,5-mm-Line-in-Buchse (SCU)

KH#S41



107,90

LG E2242T

- LED-Monitor • 54,61 cm (21,5") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 5.000.000:1 (dynamisch)
- 60 Hz • Helligkeit: 250 cd/m²
- DVI-D, VGA

V5LK0Q

Jubiläums-Special: Die 250. Ausgabe

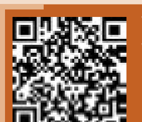
Von: Petra Fröhlich

250 Hefte, 250 Titelseiten – zum Jubiläum präsentieren wir die Highlights aus über 20 Jahren.

Die Aufgabe klang zunächst kinderleicht: Für das Special auf den nachfolgenden Seiten hatten wir uns vorgenommen, die 50 „wichtigsten" von insgesamt 250 PC-Games-Titelseiten zusammenzustellen. Doch die Auswahl gestaltete sich dann doch kniffliger als vermutet: Denn gerade Ende der 90er Jahre ist im Bereich der PC-Spiele unglaublich viel passiert. Wegweisende Serien wurden in jenen Jahren gestartet, andere steuerten zu diesem Zeitpunkt ihrem Zenit entgegen. Und manche Genres hatten um die Jahrtausendwende ihre besten Zeiten schon längst hinter sich. Am Ende hatten wir fast 100 Hefte ausgewählt, die wir als repräsentativ für ihre jeweilige Epoche ansahen – von gut der Hälfte mussten wir uns aus Platzgründen wieder trennen. Schließlich soll es sich ja um ein richtiges Best-of handeln.

Die 50 ausgewählten Titelseiten sind eine Zeitreise durch die Geschichte der PC-Spiele: die ersten CD-ROM-Laufwerke, die ersten 3D-Shooter, die dazu passenden 3D-Beschleuniger-Grafikkarten, Online-Spiele, komplett neue Genres – all diese Entwicklungen spiegeln sich auf den Titelseiten wieder. Hinzu kommen Ausgaben, die den Wandel von PC Games im Lauf der Zeit zeigen: Von den ersten Diskettenheften über die Doppel-CD-Hefte bis hin zu den heutigen Ausgaben mit DVDs und Vollversion.

Und wenn Sie einige der vorgestellten Ausgaben wiedererkennen und möglicherweise das eine oder andere Exemplar besitzen, können Sie bei unserem Jubiläumsgewinnspiel einen der beiden Hauptpreise abräumen – mehr dazu auf Seite 108.



Viele Extras auf www.pcgames.de/250
Wir haben für Sie einen eigenen Website-Bereich eingerichtet, in dem Sie jede Menge Bonusmaterial rund um die 250. PC-Games-Ausgabe abrufen können. Unter anderem mit dabei:
- Eine umfangreiche Titelseiten-Galerie
- Ausführliche Making-of-PC-Games-Videos
- Kultige Tests, Videos und Werbeanzeigen seit 1992
- Rainer Rosshirts allererster Leserbrief
- Großes Jubiläums-Gewinnspiel (siehe Seite 108)

und vieles mehr!



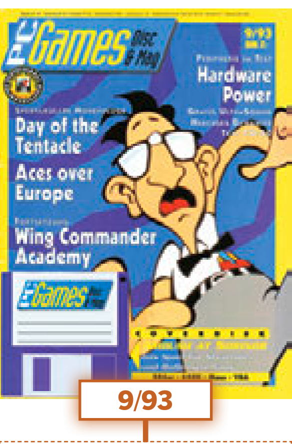
10/92

ALS ALLES BEGANN
Die Erstausgabe erscheint am 1. Oktober 1992, umfasst 100 Seiten und titelt mit dem Sierra-Adventure *Laura Bow: Der Dolch des Amon Ra*. Das Spiel um eine Art weiblicher Indiana Jones ist kein Bestseller geworden, wenngleich es immerhin aus der Feder von *King's Quest*-Erfinderin Roberta Williams stammt. Im Test schneidet das Spiel mit 67 Punkten auch nicht besonders grandios ab. Besonderheit vor fast 20 Jahren: die auf dem Heft klebende 3,5"-Diskette (Fassungsvermögen 1,44 MByte), auf der sich zwei Denkspiele befinden. Leserbrief-Onkel Rainer Rosshirt war seit Ausgabe 1 am Start, stand damals aber vor einem Dilemma: Weil es nun mal die erste Ausgabe ist, gibt es noch keine Briefe von Lesern. Also dreht er den Spieß um – und schreibt selbst einen Leserbrief. An die Leser.



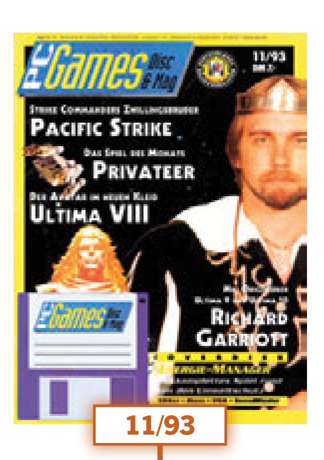
3/93

TIEF UNTEN, HOCH HINAUS
Als „Rollenspiel-Sensation" kündigen wir das 3D-Rollenspiel *Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds* an: Satte 93 Punkte gibt es für das Dungeon-Abenteuer, das mit nie gesehenen Details aufwartet. Weitere Kultspiele im Test: der *C&C*-Vorläufer *Dune 2* und Will Wrights *Sim Tower*.



9/93

TENTAKEL-SPEKTAKEL
Um Purpur-Tentakel auf dem Weg zur Weltherrschaft zu stoppen, reisen Hoagie, Laverne und Bernard per Zeitmaschine durch die Weltgeschichte. *Day of the Tentacle* wurde schon bei Erscheinen als Kultspiel gefeiert, nicht zuletzt aufgrund der exzellent synchronisierten CD-Version.



11/93

AUDIENZ BEIM LORD
Ein Jahr ist es her, dass Origin Systems von EA gekauft wurde. Gründer Richard Garriott spricht mit uns über Pläne für *Ultima 9* und *10* (das übrigens nie erscheint). Der *Wing Commander*-Ableger *Privateer* wird Spiel des Monats und macht Sie zum Weltraum-Händler oder Kopfgeldjäger.



1/94

DOPPELPACK VON LUCAS ARTS
Mit *Star Wars: Rebel Assault* schreibt Lucas Arts Spielegeschichte. Zum einen ist das Geschicklichkeitsspiel zusammen mit dem Render-Adventure *Myst* der Durchbruch für das aufkommende Speichermedium CD-ROM. Zum anderen ist das Spiel die Initialzündung für eine regelrechte Flut an Nachahmern wie *Creature Shock*. Die Neuerung von *Rebel Assault* besteht darin, dass die Kulissen vorberechnet sind und direkt von der CD-ROM geladen werden. Die perfekte Illusion – aber letztendlich saust man mit seinem X-Wing oder Millennium Falcon wie auf Schienen durch die weit, weit entfernte Galaxie. Die Ballersequenzen sind kaum anspruchsvoller als beim Moorhuhnschießen. Dank üppigem Speicherplatz verwöhnt Rebel Assault mit Zwischensequenzen aus der Trilogie und dem Original-Soundtrack. Lucas Arts landet noch einen weiteren Wertungs-Volltreffer in dieser Ausgabe: Das ulkige Comic-Duo *Sam & Max* (Detektiv-Hund plus Hase) tourt in *Hit the Road* durch die USA und löst knifflige Rätsel. Uns begeistern vor allem die liebevollen Animationen und die schrägen Dialoge.



11/94

UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN
Sid Meiers *Colonization* basiert auf dem unverwüstlichen *Civilization*-Prinzip und lässt Sie in die Fußstapfen von Christoph Kolumbus treten. Mit dem 3D-Action-Adventure-Rollenspiel *System Shock* legt Warren Spector den Grundstein für die spätere *Deus Ex*-Reihe.



12/94

MOLYNEUX IM MORGENLAND
Immer schön auf dem Teppich bleiben: In Peter Molyneux' 3D-„Flugsimulation" *Magic Carpet* flitzen Sie mit handgeknüpfter Auslegeware durch Fantasy-Welten und schleudern Feuerbällchen auf Gegner. Weitere Test-Highlights: *Doom 2*, *Master of Magic* und *Transport Tycoon*.



7/95

BEINHART WIE'N ROCKER
Hollywood entdeckt die Welt der Spiele: Auf der E3 in Los Angeles sichten wir Spielberg, Lucas & Co. Ernüchternd: Tim Schafers Biker-Adventure *Vollgas* (*Full Throttle*) schneidet mit einer 77er-Wertung ab. Hauptkritikpunkt an der Lucas-Arts-Neuheit: viel zu kurze Spielzeit.

DIE HÄUFIGSTEN TITELSTORIES

Welche Spiele und Motive waren am häufigsten auf den 250 Titelblättern zu sehen? *Call of Duty*? *Diablo*? *Battlefield*? *Half-Life*? *Gothic*? *Die Siedler*? *Age of Empires*? Weit gefehlt. Unsere Auswertung brachte eine erstaunliche Rangfolge zutage. Berücksichtigt wurden nur grafische Elemente, reine Text-Erwähnungen hingegen nicht.

1. Command & Conquer (21x)
Mit weitem Abstand auf dem ersten Platz: Über 20 Mal tauchen *C&C*-Spiele seit 1996 auf Seite 1 der PC Games auf.

2. Blizzard-Spiele (19x)
In der 20jährigen Blizzard-Historie entstehen legendäre Serien wie *Starcraft*, *World of Warcraft* oder *Diablo*. Die Action-Rollenspiel-Trilogie ist alleine für sechs Cover verantwortlich.

3. Star Wars (16x)
X-Wing, *Rebel Assault*, *Jedi Knight* und *Empire at War* sind zwischen 1993 und 2001 Titelseiten-Dauergast.

4. Peter-Molyneux-Spiele (10x)
Vor allem mit *Black & White* und *Dungeon Keeper* schafft es die britische Entwickler-Legende zehn Mal aufs Titelblatt.

5. Crysis (10x)
Überraschung: Die technisch hochgerüsteten Crytek-Shooter ist häufiger vertreten als *Half-Life* & Co.

6. Tomb Raider (9x)
Lara Croft verdreht nicht nur Redakteuren den Kopf.

7. Anno + Die Siedler (je 8x)
Die beiden Aufbau-Serien erfreuen sich seit den 90er Jahren großer Beliebtheit, gerade in Deutschland.

8. Half-Life 2 (7x)
Häufige Verschiebungen, die lange Entwicklungszeit, mehrere Vor-Ort-Besuche plus die gelungenen *Episoden 1* und *2* halten *Half-Life 2* im Gespräch.

9. Star Trek (7x)
Die klassische Enterprise-Besatzung und die Crew von *The Next Generation* fliegen auf Platz 9.

10. Formel-1-Spiele (7x)
Deutschland im „Schumania"-Fieber: Die *Grand Prix*-Serie von Microprose dominiert viele Jahre das Rennspiel-Genre.

Auf den weiteren Plätzen:
Wing Commander / *Ultima* / *Max Payne* / Adventures (je 5x)
Direkte Kontakte zu *Wing Commander*-Schöpfer Chris Roberts sorgen dafür, dass die Weltraum-Action-Serie samt der Ableger wie Privateer mehrmals die Titelseiten ziert. Gleiches gilt für Richard Garriotts *Ultima*-Reihe und die *Max Payne*-Trilogie. Adventures waren dank Lucas Arts und Sierra insbesondere in den 90er Jahren angesagt.

VOLLVERSIONEN



Zur Grundausstattung von PC Games gehören von Anfang an Disketten, später CD-ROMs (ab 1995) und schließlich DVDs (seit Ende 2000). Dank der größeren CD-Speicherkapazität finden ab 1999 auch komplette Spiele auf den Scheiben Platz – seitdem liefern sich PC-Spielezeitschriften ein regelrechtes Wettrennen um die attraktivsten Vollversionen, die von Publishern für einzelne Ausgaben lizenziert werden. Dieses Phänomen gibt es in dieser Ausprägung nur im deutschsprachigen Raum.

Nicht alle Spiele, die sich Redakteure und Leser wünschen, kommen überhaupt in Frage: Beispielsweise dürfen wir aufgrund der hiesigen Jugendschutzbestimmungen nur Spiele auf die DVDs packen, die eine USK-Altersfreigabe von maximal 16 Jahren aufweisen. Andere Titel würden gleich mehrere DVDs erfordern, verfügen über einen exotischen Kopierschutz oder verursachen technische Probleme. Bei manchem Spieleklassiker ist zudem die Rechtslage undurchsichtig, etwa dann, wenn das Studio gar nicht mehr existiert.

Hier ein Überblick über die Vollversionen, auf die wir ziemlich stolz sind – entweder weil die Spiele richtig gut bei Ihnen angekommen sind. Oder weil die LIzenz zum ersten (oder gar einzigen) Mal vergeben wurde. Beispielsweise ist PC Games das einzige Spielemagazin, das jemals die Vollversionen von *Diablo 2* und *Starcraft* anbieten konnte.

Armed Assault (12/10)
Civilization 3 (10/05)
Codename Panzers (10/07)
Diablo 2 (1/05)
Gothic 2 (10/06)
Gothic 3 (13/09)
King's Bounty Collection (02/12)
Neverwinter Nights (12/06)
Operation Flashpoint (5/08)
Risen (1/13)
Sacred 2 (9/11)
Starcraft (4/04)
The Elder Scrolls: Oblivion (10/12)
Titan Quest (2/11)
Two Worlds (1/11)
Two Worlds 2 (3/13)

1996



1/96

FRÖHLICHE WEIHNACHTEN

Die 200 Seiten starke Weihnachtsausgabe birst vor Tests, darunter das Interplay-Rollenspiel *Stonekeep* und *FIFA Soccer 96*. Lucas Arts ist zweimal vertreten: einmal mit dem Spielberg-Adventure *The Dig*, zum anderen mit dem Nachfolger zum CD-ROM-Überflieger *Rebel Assault*.



8/96

FRONTALANGRIFF AUF C&C

Die Bitmap Brothers verzichten bei *Z* auf Echtzeitstrategie-Standards wie Basenbau. Dafür gibt's taktisch-hektische Schlachten – und eine 91er-Wertung. Aufgrund der Resonanz auf vorherige *Diablo*-Previews legen wir nach und stellen 21 der 100 *Diablo*-Monster vor.

1997



1/97

GEBURT EINER IKONE

Lara Croft erobert die Redaktion: Mit dem 3D-Action-Adventure *Tomb Raider* erfindet Core Design ein ganzes Genre. Für einen Skandal sorgt Software 2000 mit dem *Bundesliga Manager 97*. Die heiß ersehnte Wirtschaftssimulation ist bei Erscheinen verbuggt und quasi unspielbar.



2/97

BLIZZARDS EXPERIMENT

Blizzard veröffentlicht ein „Rollenspiel mit einem Action-Anteil von fast 100 %. Ein gewagter Vorstoß, der sich aber lohnen könnte" – so lautet die Einleitung zum *Diablo*-Test (Wertung: glatte 90). Blue Byte legt mit der Mission-CD zum Aufbau-Bestseller *Die Siedler 2* nach.



4/97

KAMPF UM DIE POLE POSITION

Höhepunkt des „Formel-1-Kriegs": Psygnosis attackiert den Platzhirschen *Grand Prix 2* mit einer Rennsimulation, die den schlichten Namen *Formel 1* trägt und mit Original-Fahrern und -Strecken daherkommt. Besonderheit: Das Spiel ist von vornherein für 3DFX-Chips optimiert.



7/97

DUNGEON KEEPER

Wie so viele Molyneux-Projekte, so verspätet sich auch sein letztes Bullfrog-Spiel: *Dungeon Keeper*. In diesem Aufbauspiel lassen Sie einen Dungeon von Ihren Imps ausbuddeln. Anschließend locken Sie wackere Fantasy-Helden in perfide Fallen – ein Heidenspaß!

1998



3/98

DER BETA-TEST VON STARCRAFT

Gerade mal 1.000 zufällig ausgewählte Spieler sind Teil des Beta-Tests zum Echtzeitstrategiespiel *Starcraft*, der wenige Monate vor dem Verkaufsstart durchgeführt wird. Im Vergleich zu *Warcraft 2* legt Blizzard ein Schippchen drauf: drei komplett unterschiedliche Völker, eine komfortablere Steuerung, viel mal größere Level-Karten, dazu ein Editor und Matches via Battle.net. Der Online-Spielservice war 1996 parallel zu *Diablo* an den Start gegangen und stellt bis heute die Basis für alle Blizzard-Spiele dar. Eine Neuerung ist auch die sogenannte „Ladder", also eine Art Weltrangliste, die faire Vergleiche aller Online-*Starcraft*-Spieler ermöglichen soll. Damit wird der Grundstein gelegt für den Riesenerfolg des Mehrspielermodus, gerade in Ländern wie Südkorea.

Sehr gefragt sind Ende der 90er Jahre übrigens mehrteilige „Entwicklertagebücher", in denen Spieldesigner persönlich über die Entstehung ihres Spiels berichten. Allein in der Ausgabe 3/98 gibt es davon drei. Zwei Monate zuvor war das Lionhead-Tagebuch rund um *Black & White* gestartet, das bis ins Frühjahr 2001 läuft und es auf über 40 (!) Folgen bringt.

HÖHEPUNKT DER ECHTZEITSTRATEGIE-WELLE
„Es gibt viele Sterne am Echtzeitstrategie-Himmel, aber nur wenige funkeln so hell wie *Starcraft*" – so lautet unser Fazit im Test. Die Schlacht zwischen Zerg, Protoss und Terranern begeistert uns mit guter Einheiten-Balance, vorbildlichem Missions-Design, spektakulären Zwischensequenzen, einem überragenden Mehrspielermodus und serienmäßigem Editor. Parallel arbeiten die Westwood Studios an *Command & Conquer 3: Operation Tiberian Sun*, das erst über ein Jahr später erscheinen wird. Für Negativschlagzeilen sorgt das Studio mit Screenshots aus der Abteilung „Zu schön, um wahr zu sein". Tatsächlich kann das endgültige Spiel nicht mit der Pracht des Vorabmaterials mithalten. Bei einem Studiobesuch lässt sich unser US-Reporter Florian Stangl die Besonderheiten der Grafik-Engine erklären. Anders als es die Internet-Gerüchte besagen, weist das Spiele keine „richtige" 3D-Grafik auf: Westwood hat sich für die Ressourcen-schonende Voxel-Technik entschieden. Außerdem versprechen die Entwickler deutliche Verbesserungen in der Disziplin Gegner-Verhalten.

6/98



1999



7/98

ERSTER BLICK AUF DIABLO 2
Blue Byte zeigt zum ersten Mal den dritten *Siedler*-Teil: Statt 2D-Pixelhäufchen gibt's nun gerenderte Gebäude und Figuren. Bei einem Redaktionsbesuch stellt Blizzard-Designer Bill Roper den *Diablo*-Nachfolger vor. Spiel des Monats: das Echtzeit-Taktikspiel *Commandos*.



11/98

LARA ZUM SAMMELN
Wenige Wochen vor dem Release von *Tomb Raider 3* fällt der Startschuss für einen 6teiligen Mega-Starschnitt von Action-Ikone Lara Croft. In einer ersten Vorschau besprechen wir das Erstlingswerk eines finnischen Entwicklerteams, das einen Zeitlupen-Modus enthält: *Max Payne*.



1/99

TEST-TRIUMVIRAT
„Sie sind nur wenige Pixel hoch, doch für ihre Fans sind sie die Größten": Punktabzüge bekommt *Die Siedler 3* für die nervige Steuerung und viele Bugs. Rechtzeitig zum Fest erscheinen außerdem *Tomb Raider 3*, *FIFA 99* und das Tim-Schafer-Adventure *Grim Fandango* – durchweg 90er!



10/99

KANE PACKT AUS
Das Foto von *C&C*-Schurke Kane alias Westwood-Videomann Joe Kucan gefällt uns so gut, dass wir es auf die Titelseite packen. Dem Heft liegt – nicht zum ersten Mal – eine der beliebten Tastaturschablonen bei. Heute leider nicht mehr möglich: Jedes Keyboard hat ein eigenes Design.

2000



5/2000

DIE XBOX KOMMT
Als „Killer-Konsole" wird Microsofts Xbox gehandelt. Doch trotz PC-naher Technik profitiert die Welt der PC-Spiele nur wenig von der neuen Hardware. Das damalige Spiel des Monats und Titelthema *Dark Project 2* wird übrigens demnächst von Square in Form von *Thief* fortgesetzt.



7/2000

BRENNPUNKT L. A.
Max Payne, *Halo*, *Deus Ex*, *Diablo 2*, *Baldur's Gate 2*, *Black & White*, *Warcraft 3*, *Anno 1503*, *Grand Prix 3*, *Starlancer*: Nie zuvor und selten danach gab es so viel Richtungsweisendes auf einer E3 zu sehen. Heiß begehrt: ein *Diablo 2*-Metallic-Sticker, der jedem Heft beiliegt.

TYPISCH PC GAMES

Einige Elemente und Rubriken gibt es seit vielen Jahren – und deshalb gelten sie sowohl in der Redaktion als auch bei Lesern als „typisch PC Games". Hier sind einige Beispiele:

Das PC Games-Logo
Der Zusatz „Disc & Mag" oder „CD Mag" ist im Lauf der Zeit verschwunden und die Buchstaben im Logo haben inzwischen eine moderne plastische Anmutung. Doch die Grundform der blauen Raute mitsamt dem weißen „PC" und dem gelben „Games"-Schriftzug ist bis heute erhalten geblieben.

Rossis Rumpelkammer
Seit über 20 Jahren eine echte Institution: Die Leserbriefrubrik gibt es tatsächlich seit der allerersten Ausgabe.

Die Motivationskurve



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Lauf der Missionen? Wann entsteht Frust, was bereitet diebische Freude, wann plätschert das Spiel einfach so vor sich hin? Genau das zeigt die Motivationskurve, die es seit exakt 15 Jahren gibt: In Ausgabe 6/98 statten wir damit unter anderem den Test von *Starcraft* und *Star Wars: Rebellion* aus. Inzwischen ist die Motivationskurve auch die Basis für unsere Wertungen.

Das Tagebuch-Editorial
In Ausgabe 4/98 gibt es das erste Editorial in der bis heute eingesetzten Tagebuch-Form. Vor einigen Monaten haben wir zusätzlich auf vielfachen Wunsch ein Team-Tagebuch hinzugefügt (diesmal auf Seite 16), wo die Redakteure über Reisen, Entwicklerbesuche und Tests berichten.



Die PC Games Sneak Peeks
Regelmäßig laden wir Leser in die Redaktion oder direkt in die Studios ein, um gemeinsam ein kommendes Spiel auszuprobieren. Der Vorteil: Fast immer sind die Spieldesigner und Entwickler mit dabei und können sofort Fragen beantworten, Anregungen aufnehmen oder auf Kritik reagieren. Legendär und unvergessen sind die Sneak Peeks zu *Left 4 Dead* direkt bei Valve oder zu *Crysis 2* bei Crytek. Die nächste Aktion – dann zu *Total War: Rome 2* – ist bereits in Vorbereitung.

WERTUNGSKÄSTEN



Für viele Leser gehört der Wertungskasten zu den „Heiligtümern“ eines Spielemagazins. Kein Wunder: Er bildet den Abschluss eines Spieletests und enthält neben der Wertung auch wichtige Infos zum Spiel, etwa das Erscheinungsdatum, einen Ca.-Preis, den Hersteller und Hardware-Voraussetzungen. Im Lauf der 20 Jahre hat sich dieses Element häufig verändert: Bei den ersten Ausgaben wurde zum Beispiel explizit angegeben, ob das Spiel CGA-, EGA-, VGA- oder „hochauflösende“ SVGA-Grafik unterstützt. Auch der Festplattenbedarf war in Zeiten knappen Speichers eine häufig (Kauf-)entscheidende Information. Kaum noch eine Rolle spielt das Eingabemedium: Joysticks sind zusammen mit Flug- und Weltraumsimulationen so gut wie von der Bildfläche verschwunden, Maus und Tastatur haben sich schnell durchgesetzt.

Weil die Studios in den 90er Jahren deutlich kleiner waren als heute, wurde der Name des Spiele-Erfinders häufig prominent auf der Spielepackung genannt. Auf diese Weise gelangten Persönlichkeiten wie Sid Meier, Chris Roberts oder Peter Molyneux zu Ruhm. Es ist daher nicht verwunderlich, dass der Designer auch im ursprünglichen Wertungskasten des Jahres 1992 erwähnt wurde.

Für den PC-Spieler des Jahres 2013 sind hingegen andere Fragen von Bedeutung: Kann man die Sprache des Spiels im laufenden Betrieb umstellen? Setzt das Spiel Steam, Origin oder eine andere Plattform voraus? Muss ich ständig mit dem Internet verbunden sein, um spielen zu können? Und welche Mehrspielermodi bietet ein Spiel? Was sind die Stärken und Schwächen des getesteten Spiels? Antworten liefert der aktuelle PC-Games-Wertungskasten, der natürlich auch künftig ständig an neue Entwicklungen angepasst wird.



Entwurf des allerersten Wertungskastens



8/2000

DER TEUFEL IM DETAIL

„Sagen Sie alle Termine ab, nehmen Sie sich Urlaub und verabschieden Sie sich vorerst von Ihren Freunden“ – so lautet unsere Empfehlung an alle, die mit *Diablo 2* liebäugeln (Wertung: 92). Weitere Tests in dieser Ausgabe: *Deus Ex* und das Kult-Rollenspiel *Vampire: Die Maskerade*.

2001



4/01

STUNDE DER WAHRHEIT

Dampfplauderer Molyneux hat wie immer mehr versprochen, als er letztlich halten kann – viele der angekündigten Ideen sind aus Zeitgründen bei *Black & White* rausgefallen. Trotzdem entpuppt sich die Mischung aus Tamagotchi, Göttersimulation und Aufbauspiel als extrem unterhaltsam.

2002



8/02

WARCRAFT-3-SOMMER

Erfahrungspunkte sammeln, Fähigkeiten trainieren, Quests lösen: Ist *Warcraft 3* überhaupt noch ein Echtzeit-Strategiespiel? Ja, und was für eines! 92 Punkte heimst das Spiel ein. Von Story und Einstieg im Rollenspiel *Neverwinter Nights* sind wir weniger begeistert – Wertung: 84!



5/02

DOPPELSCHLAG

Frühjahr 2002: PC Games gibt es seit mehreren Jahren mit zwei CD-ROMs und seit Ende 2000 auch in einer Version mit Heft-DVD. Auch wenn sich immer mehr PC-Spieler ein DVD-Laufwerk leisten, bleiben viele Leser der gewohnten CD-ROM treu – also eine klassische Übergangsphase: Die eine Auflage sinkt, die andere steigt. Wie löst man das Problem? Man legt die beiden Ausgaben einfach zusammen. Genau das passiert zur Ausgabe 5/02: Das Heft enthält eine Demo-CD, eine Treiber-/Patch-CD und eine DVD mit Videos und Trailern, zum gleichen Preis wie zuvor. Damit einher geht eine Überarbeitung des DVD-Menü-Designs. Doch die DVD setzt sich sehr viel schneller durch als gedacht: Ein halbes Jahr später, zum 10jährigen Jubiläum, wird das DVD-Heft zur Hauptausgabe, die CD-Version bieten wir weiterhin zusätzlich an.

In der Titelstory widmen wir uns den letzten Geheimnissen von *Anno 1503,* das zu diesem Zeitpunkt schon mehrere Verschiebungen hinter sich hat. Den *Anno*-Held haben wir damals übrigens redaktionsintern „Brad Pitt“ getauft.



12/02

MONAT DER MEGA-TESTS

Eine ganze Seite Bugreport enthält der *Anno 1503*-Test: zu schwer, Technik- und KI-Probleme, fehlende Features. In den folgenden Wochen wird das Studio mehrere Patches nachliefern. Die Erwartungen erfüllen hingegen *Age of Mythology* (92) und *No One Lives Forever 2* (90).

2003



6/03

LEBENSZEICHEN

Nach vielen Jahren Geheimniskrämerei gibt es endlich ein Lebenszeichen von Gordon Freeman. Wir besuchen Valve in Seattle, sehen eine eine weit fortgeschrittene *Half-Life-2*-Version und staunen über die lebensechte Mimik, die Physik-Effekte und die Grafik des Shooters.



8/03

SCHWARZ-WEISS-MALEREI

Schock: Remedy liefert uns zur Illustration der Titelstory ein Schwarzweiß-Scherenschnitt-Motiv. Ohne Frage ein Hingucker, aber verkauft man damit auch Hefte? Wir wagen das Experiment, das bei Redakteuren und Lesern heftig umstritten ist – und keine Wiederholung erlebt.



9/03

SEX, INTRIGEN UND KARRIEREN

Bei einem Studiobesuch zeigt uns Entwickler-Legende Will Wright eine erste Version von *Die Sims 2*. Wichtigste Neuerung gegenüber Teil 1: Die Sims altern. Heinrich Lenhardt schwärmt vor allem über die detaillierte Grafik: „Noch nie hat dreckiges Geschirr so gut ausgesehen."



10/03

ALLES GOLD, WAS GLÄNZT

Zu besonderen PC-Games-Ausgaben (etwa Jubiläen) haben wir uns eine Zeitlang edle Metallic-Titelseiten aus Gold- oder Silberfolie gegönnt. Sahen toll aus, waren aber sündhaft teuer. Die langwierige, aufwendige Herstellung der Umschläge erfolgte in einer Geschenkpapierfabrik.

2004



9/04

NACKTE ANGST

Endspurt für *World of Warcraft*: Schon der Betatest deutet an, dass das Online-Rollenspiel den kompletten Markt umkrempeln wird. Der id-Shooter *Doom 3* spaltet hingegen die Redaktion: wenig abwechslungsreiche Innenareale treffen auf die bis dato plastischsten Monster.

DEUTSCHLANDS ERSTER HALF-LIFE-2-TEST

Anruf aus Seattle: „Wir sind völlig fertig....das ist das Beste, was du je auf einem PC-Bildschirm gesehen hast...". Tags zuvor war unsere Delegation in die USA gereist, um das wichtigste Spiel seit Jahren zu spielen: *Half-Life 2*. Jetzt kommt es drauf an. All der Ärger um unendliche Verschiebungen, Hacker-Attacken und illegale Betas ist Schnee von gestern. Pro Land hat sich Valve für ein großes Spiele-Magazin entschieden, das die fertige Version vor allen anderen testen darf. In aller Ruhe. Ohne Einschränkungen. Ohne Aufsicht. Eigene Screenshots. Unser Fazit: „Der beste Shooter, seit es Shooter gibt" – 96 Punkte, eine der höchsten Wertungen in 20 Jahren. US-Korrespondent Heinrich Lenhardt schwärmt: „Meine Erwartungshaltung wirkte unerreichbar hoch, doch das Endprodukt hat sie locker übertroffen." *Half-Life 2* setzt Maßstäbe in mehreren Disziplinen, darunter die spielerisch relevante Physik, der üppige Umfang, die coole Gravity-Gun, die spektakuläre Grafik und nicht zuletzt menschelnde Charaktere wie Alyx, die „so glaubwürdig wirken, dass man sie am liebsten zum Kaffee einladen würde."

12/2004



2005



6/05

HASSLIEBE WOW

Das auf zwei Hefte verteilte *World of Warcraft*-Weltkartenposter wird uns förmlich aus den Händen gerissen. Aber: *WoW* polarisiert. Und zwar so sehr, dass wir die begehrten bzw. verhassten Tipps auf Sonderhefte auslagern, aus denen später die PC Games MMORE entsteht.



10/05

OBLIVION-COUNTDOWN

Auf der Games Convention treffen wir Bruce Shelley, der uns 50 Leserfragen zu *Age of Empires 3* beantwortet. Parallel sieht sich Heinrich Lenhardt bei Bethesda die neue Version von *The Elder Scrolls 4: Oblivion* an. Und zum PC-Games-Geburtstag gibt's die Vollversion von *Civilization 3*.



12/05

REKORD-TEST

Gegenüber Half-Life 2 legen wir nochmal vier Seiten drauf: *Age of Empires 3* geht als der umfangreichste PC-Games-Test aller Zeiten in unsere Magazin-Geschichte ein. Dem Heft liegt außerdem ein Tipps-Kompendium zum Ensemble-Echtzeitstrategiespiel bei.

COVER-TRENDS

Manche Titelseiten der 90er Jahre dürften ein Schmunzeln auslösen. Denn aus heutiger Sicht ist kaum nachzuvollziehen, wie es beispielsweise ein gewöhnliches Flipperspiel auf die Seite 1 geschafft hat. Doch natürlich gab es für diese Entscheigung gute Gründe, denn das Genre war in jener Zeit extrem beliebt und Dauergast in den Verkaufs-Charts (ebenso wie Golfsimulationen mit fotorealistischer Grafik). Was nur wenige wissen: Auch die Wurzeln des schwedischen Battlefield-Macher von DICE (die Abkürzung für Digital Illusions Creative Entertainment) gehen zurück auf Verkaufsschlager wie *Pinball Dreams* und *Pinball Fantasies*. Beide Spiele waren sowohl auf dem PC als auch auf Heimcomputern wie dem Commodore Amiga erschienen. Nach Ausflügen ins Rennspiel-Genre kam dann 2002 der Durchbruch für DICE mit *Battlefield 1942* – der Rest ist Geschichte.

Überhaupt waren Adaptionen von Spielhallen-Hits und Konsolen-Umsetzungen schwer angesagt. Beispiele sind Klassiker wie *Destruction Derby*, *Ridge Racer*, *Virtua Fighter* oder *Sega Rally*.

Ab 1994/95 lässt sich die Begeisterung von Redaktion und Spielern für die aufkommende Render-Optik ablesen, die gleichzeitig auch von der zunehmenden Verbreitung der CD-ROM-Laufwerke profitiert. Um die Jahrtausendwende herum dominieren Strategiespiele wie *Age of Empires*, *Commandos*, *Warcraft*, Empire Earth oder *Command & Conquer* die Titelseiten.

In den vergangenen Jahren konzentrierte sich das Spieler-Interesse im Wesentlichen auf zwei Genres: Rollenspiele (*Mass Effect*, *Dragon Age*, *The Witcher*, *Gothic*, *Oblivion*, *Skyrim*, *Risen* usw.) und Action-Spiele wie *Battlefield*, *Call of Duty*, *Crysis*, *Max Payne*, *Hitman* und *Far Cry*. Wenn man sich die Terminlisten für die kommenden Monate ansieht, muss man kein Prophet sein um festzustellen: Dieser Trend wird sich fortsetzen.

PC GAMES PREMIUM

Zwischen 2006 und 2012 erschien PC Games mehrmals im Jahr auch als Premium-Ausgabe für 9,99 Euro. Der Grundgedanke: Für Fans eines einzelnen Spiels sollte ein Paket mit redaktionellen Inhalten und exklusiven Extras geschnürt werden, verpackt in einer hochwertig anmutenden Metallic-Tüte – quasi das Pendant zu den Collector's Editions. Zu *The Witcher 2* haben wir beispielsweise ein 36seitiges Tipps-Kompendium, ein Poster, ein DLC-Paket und den *Witcher*-Spielfilm auf DVD beigepackt.

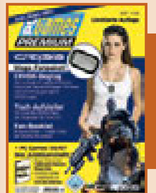
Mancher Kleinigkeit sah man auf den ersten Blick nicht an, was für ein unglaublicher Aufwand dahinter steckte. Erste Hürde: Da es sich um offizielles Merchandising handelt, dürfen wir als Redaktion nicht einfach Spielelogos oder Spielemotive auf einen Eiskratzer, ein Schlüsselband oder einen Kühlschrankmagneten prägen. Fast immer mussten unsere Ideen und Anträge langwierig von der jeweiligen Rechtsabteilung begutachtet und abgesegnet werden. Vieles wurde nicht genehmigt, weil zum Beispiel bereits anderweitige Lizenzverträge existierten.

Zweite Hürde: Viele Artikel können in der entsprechenden Menge nur in Fernost hergestellt werden. Die Waren sind zwar schnell produziert, danach aber viele Wochen lang auf einem Containerschiff unterwegs. Dritte Hürde: das Timing. Durch den langen Vorlauf kam manch verlockendes Thema einer Wette gleich – und man konnte im Einzelfall nur hoffen, dass sich ein Spiel nicht in letzter Minute um mehrere Monate verschiebt.

Hier unsere Top 3 der PC Games Premium-Ausgaben:



Für das *WoW: Burning Crusade*-Fanpaket stellt Blizzard die Original-Schlüsselbänder zur Verfügung.



In den exklusiven Dogtag aus Metall ist das *Crysis*-Logo eingeprägt. Außerdem enthalten: ein Tisch-Aufsteller.



Für die *Gothic*-Fan-Edition packen wir ein Schlüsselband, eine Soundtrack-CD und Bügelbilder ins Paket.

2006



4/06

MACHTDEMONSTRATION

Nach vielen peinlichen Anläufen gelingt Lucas Arts mit *Empire at War* das erste richtig gute Star-Wars-Strategiespiel – ein Juwel, das heute noch gern gespielt wird. Verantwortlich dafür ist das Studio Petroglyph, das aus Gründungsmitgliedern von Westwood Studios hervorgeht.



5/06

OBLIVION IM TEST

Dass *Anno* auf von 2D auf 3D umsteigt, war bekannt. Bei einem Studiobesuch sehen wir die wunderschöne Grafik erstmals in Aktion. Highlight der Testrubrik: *The Elder Scrolls: Oblivion* – neben der detailreichen Grafik begeistern uns der extreme Umfang und die spielerische Freiheit.



6/06

GRAFIKKARTEN-KRISE

Mit *Far Cry* wurden erste Lorbeeren eingefahren, jetzt startet Crytek mit *Crysis* durch. Damals wie heute reizt der Nanosuit-Shooter die jeweilige Grafikkarten-Generation aus. Aus dem angepeilten Termin „Ende 2006" wird bekanntlich nix: *Crysis* erscheint erst im November 2007.

2007



7/07

BLIZZARDS GEHEIMNIS

Auf dem Titel ist nebulös von „Das neue Spiel von Blizzard" die Rede. Grund: Bis zum Abgabetermin des Heftumschlags will das Studio partout nicht verraten, welches Spiel in Südkorea enthüllt wird. Im Innenteil dann die Auflösung im extra produzierten Sonderteil: *Starcraft 2*.



10/07

GENIAL ODER WAHNSINNIG?

Gelingt Will Wright nach *Sim City* und den *Sims* der nächste große Wurf? Für die 15-Jahres-Ausgabe spielen wir den Genre-Mix *Spore*, der Sie eigene Kreaturen erschaffen lässt. In Erinnerung geblieben ist vor allem die Kontroverse um den *Spore*-Kopierschutz samt Online-Aktivierung.

2008



5/08

ES REICHT!

Wir sind die unqualifizierten Äußerungen mancher Politiker leid: In dieser Ausgabe starten wir die Protestaktion „Gaming is not a Crime". Bei Bioware spielen wir die PC-Version des Rollenspiels *Mass Effect*, bei Blizzard in Kalifornien parallel stundenlang *Starcraft 2* im Multiplayer-Modus.



12/08

REIZTHEMA KOPIERSCHUTZ

Es ist DAS Gesprächsthema der Blizzard-Hausmesse im kalifornischen Anaheim: Aus *Starcraft 2* wird eine komplette Trilogie – weil die Solo-Kampagne des Echtzeitstrategiespiels so umfangreich ausfällt, splittet man sie kurzerhand in drei Teile: Terraner, Protoss, Zerg. Blizzard hat also ähnliche „Sorgen" wie Regisseur Peter Jackson, der Tolkiens *Herr der Ringe* auch partout nicht in einem 180-Minuten-Film unterbringt. Neben *Starcraft 2* steht die Veranstaltung ganz im Zeichen von *Diablo 3*; bis zum Release des Action-Rollenspiels werden noch dreieinhalb lange Jahre vergehen.

Im Kopierschutzreport lassen wir Spielekäufer und Hersteller zu Wort kommen. Grund ist die heftige Kritik an den Schutzmechanismen der EA-Neuheit *Spore*. In den Foren schlägt das Thema riesige Wellen, zumal der damalige Electronic-Arts-Chef John Riccitiello selbst freimütig bekennt: „Ich hasse Kopierschutz. Er unterbricht die Spielerfahrung. Wir würden gerne ohne auskommen, aber da gibt es immer noch ein Problem: die Raubkopierer." Die Diskussion über Sinn und Unsinn solcher Maßnahmen begleitet uns bis ins Jahr 2013.



3/10

VIVA NEW VEGAS

Wir statten Obsidian Entertainment einen Besuch in Kalifornien ab und werfen einen Blick auf das Endzeit-Rollenspiel *Fallout: New Vegas*. Im Testteil trifft *Battlefield: Bad Company 2* auf *Napoleon: Total War* und das gelungene *Anno 1404*-Add-on *Venedig*.



5/11

ATTACKE AUF WOW

Mit *Guild Wars 2* und *Star Wars: The Old Republic* treten zwei MMORPGs um, um die Vorherrschaft von *World of Warcraft* zu brechen. Mit der Ankündigung von *Anno 2070* sorgt Ubisoft für Verwunderung und Skepsis bei den Fans – zu Unrecht, wie sich Ende des Jahres herausstellen wird.




9/11

AUF INS GEFECHT!

Bei DICE in Stockholm stürzen wir uns in heftige Multiplayer-Gefechte mit den Entwicklern, die uns auf dem *Battlefield 3*-Schlachtfeld natürlich nach allen Regeln der Kunst vermöbeln. Das 19. PC-Games-Jubiläum begehen wir mit der Vollversion von *Sacred 2* auf zwei Heft-DVDs.



05/2012

HACK & SLAY TOTAL

Endspurt für *Diablo 3* – und das Leserinteresse ist ungebrochen. Um die Wartezeit zu überbrücken, liefern wir das Action-Rollenspiel *Torchlight* als Vollversion mit – ein Spiel, bei dem man ab dem ersten Mausklick merkt, dass es von den *Diablo*-Erfindern persönlich entwickelt wurde. In der allerletzten Vorschau vor dem entscheidenden Test gehen wir auf Last-Minute-Änderungen an den Klassen ein, beantworten häufige Leserfragen und stellen das umstrittene Auktionshaus vor. Damit nicht genug: *Diablo*-Experte Felix Schütz widmet sich parallel einer 32-seitigen *Diablo*-Enzyklopädie („*Diablo* von A bis Z"), die jeder Ausgabe beiliegt. Von A wie „Achievement" über L wie „Leoric" bis Z wie „zufallsgeneriert" wird jedes Feature, jede relevante Figur und jeder Schauplatz genau erklärt. Unsere Überlegung dahinter: Wer die wichtigsten Story-Zusammenhänge kennt, wird noch mehr Spaß mit *Diablo 3* haben.

Wer nicht gerade Monster mit Feuerbällen malträtiert, den schicken wir zu anderen Studios: Bei Crytek in Frankfurt sehen wir eine weit fortgeschrittene *Crysis 3*-Version.



6/12

FEHLER 37

Zwei Millionen Fans haben *Diablo 3* vorbestellt. Blizzard hätte also so etwas Ähnliches wie eine Ahnung davon haben können, wie viele Leute am 15. Mai gleichzeitig spielen wollen. Doch die Server verwehren vielerorts den Zugriff – Frust pur. Erst im Juni entspannt sich die Lage.



10/12

DAS BESTE ZUM FESTE

Den 20. PC-Games-Geburtstag feiern wir mit der Vollversion des Rollenspiel-Meilensteins *The Elder Scrolls: Oblivion*. Auch die Tests können sich sehen lassen: Der Gearbox-Shooter *Borderlands 2* verzückt uns mit coolen Waffen, einer abgedrehten Spielwelt und pechschwarzem Humor.

2013

3/13

NEUES VOM HEXER

Ein einziger Redaktionsbesuch in Deutschland steht auf dem Programm von CD Projekt – und der findet bei PC Games statt. Exklusiv sehen wir erste Spielszenen aus *The Witcher 3*. Dank frisch überarbeitetem Titelseiten-Design kommt Hexer Geralt nochmal so gut zur Geltung.

DIE PC-GAMES-FAMILIE

Um jedem Anspruch gerecht zu werden, wird PC Games seit vielen Jahren in verschiedenen Ausführungen angeboten. Falls Sie eine Variante nicht bei Ihrem Zeitschriftenhändler vorfinden, können Sie diese auch unter shop.pcgames.de bestellen.

PC Games Magazin

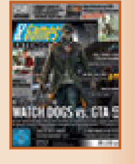


Für all jene, die keine DVD und keine Vollversion benötigen, gibt's PC Games auch „pur" zum kleinen Preis.

PC Games DVD

Unsere Hauptausgabe wird mit DVD und Vollversion ausgeliefert.

PC Games Extended



Die erweiterte Ausgabe enthält grundsätzlich zwei DVDs und einen 32-seitigen Sonderteil mit Komplettlösungen, Tipps und Specials.

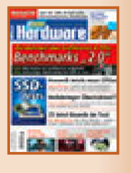
PC Games Extraklasse

Das Paket besteht aus der aktuellen PC Games Magazin-Ausgabe und jeweils einem World of Warcraft-Klassenbuch, das sich detailliert mit zwei Klassen auseinandersetzt.

PC Games auf dem iPad

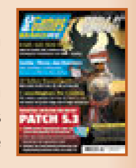
Seit Herbst 2012 gibt es das komplette Heft mit allen Artikeln und sämtlichen DVD-Videos auch in digitaler Form fürs iPad. App und Leseprobe bekommen Sie kostenlos im App Store.

PC Games Hardware



Unser Schwestermagazin ist seit Oktober 2000 auf dem Markt und aus dem steigenden Interesse an Grafikkarten, Prozessoren, Mainboards und Zubehör entstanden. Das erfahrene Redaktionsteam unter Leitung von Thilo Bayer betreut auch die Hardware-Rubrik von PC Games.

PC Games MMORE



Kurz nach dem Deutschland-Start von *World of Warcraft* im Jahr 2005 wurde das Thema noch als eigene Heftrubrik behandelt. Doch schnell klar, dass die enorme Spieltiefe nach deutlich ausführlicherer Besprechung verlangt. Nach mehreren erfolgreichen Sonderheften haben wir *World of Warcraft* samt der inzwischen vier Add-ons auf ein eigenes Magazin ausgelagert. Eine Redaktion mit hauptberuflichen Hexenmeistern, Schurken und Magiern produziert Monat für Monat ein über 100 Seiten starkes Magazin.

JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL

Gewinnen Sie doch einfach, was Sie wollen:
Je mehr Fragen Sie richtig beantworten, desto größer Ihre Gewinnchancen!

Für das Gewinnspiel zur 250. PC-Games-Ausgabe stellen namhafte Studios und Spielehersteller attraktive Preise bereit – darunter Unikate und Raritäten, die Sie weder im Laden noch im Online-Auktionshaus Ihres Vertrauens erwerben können. Damit Sie genau das gewinnen, wonach Ihnen der Sinn steht, gibt es für jeden Anbieter eine eigene Aufgabe oder Preisfrage. Egal ob Sie eine einzige, mehrere oder gar alle Fragen richtig beantworten: Für jede richtig gelöste Quest kommen Sie in den entsprechenden Lostopf. Das Team von PC Games und alle Sponsoren drücken Ihnen die Daumen!

So machen Sie mit:
Den Fragebogen mit allen Aufgaben finden Sie hier:
www.pcgames.de/gewinnspiele
www.pcgames.de/250 (dort gibt es darüber hinaus viele weitere Aktionen und Specials)



Oder einfach den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet einscannen!

GAMING-NOTEBOOK MEDION ERAZER X6823 PCGH-EDITION

2x

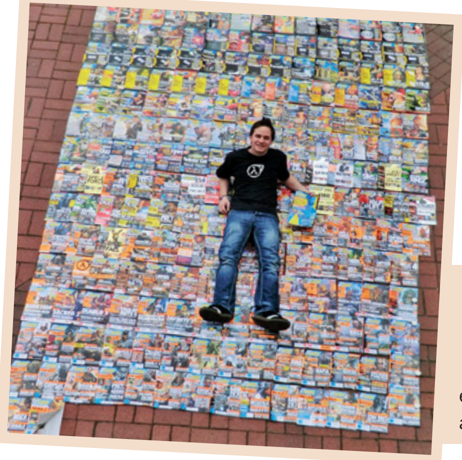
(Wert: je ca. 900 Euro)

Im Herz des MEDION ERAZER X6823 PCGH-Edition schlägt ein Intel Core i7-3630QM mit acht Kernen (vier davon virtuell), unterstützt von der Nvidia GeForce GTX 670MX. Zudem ist das 15,6-Zoll-Gaming-Notebook mit einem entspiegelten Display, 8 GiByte DDR3-1.333-Arbeitsspeicher und einer 750 GByte großen Hitachi Travelstar 7K750 bestückt. Eine angenehme Lautheit von 0,6 Sone (Leerlauf) bis maximal 2,2 Sone in anspruchsvollen Spielen lässt Sie die Soundeffekte Ihrer Spiele voll auskosten. Zahlreiche Anschlüsse wie USB 3.0, ein integrierter DVD-Brenner und zwei Jahre Garantie runden das Gesamtpaket des MEDION ERAZER X6823 PCGH-Edition ab.

PREISFRAGE FÜR DEN HAUPTGEWINN:

Welche Computerspiel-Serie war am häufigsten Titelthema von PC Games?

A Call of Duty
B Command & Conquer
C Civilization



ZUSATZ-CHANCE:

Eines der beiden Notebooks verlosen wir unter langjährigen PC-Games-Lesern und Abonnenten. Die Aufgabe: Schicken Sie uns ein Foto, auf dem mindestens drei der 50 ausgewählten Hefte (Seite 100-107) klar zu erkennen sind – es muss ja nicht gleich eine komplette Sammlung sein wie bei unserem Leser Thomas Pörsch. Das Foto schicken Sie einfach an folgende E-Mail-Adresse: gewinnspiele@pcgames.de (Name und Anschrift nicht vergessen!).

Teilnahmebedingungen: Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Sponsoren. Teilnahmeschluss ist Freitag, der 5. Juli 2013. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise werden unter allen Teilnehmern verlost, die die jeweilige Frage richtig bzw. vollständig beantwortet haben. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt und erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name nach Abschluss der Aktion veröffentlicht wird. Spiele und Filme, die von der USK/FSK mit „Keine Jugendfreigabe" versehen wurden, verschicken wir erst nach Altersnachweis.

Electronic Arts

1x Notebook mit *Sims 3*-Airbrush-Motiv



Ausstattung: Intel Core i7-Prozessor, 4 GByte Hauptspeicher, 16"-Display, Nvidia-Geforce GT240M, 320 GByte Festplatte, DVD-Brenner, Windows 7 und vieles mehr



1x *Battlefield 3*-Paket (Jacke, Beanie, Festplatte, Mag-Lite und Dog-Tag)



4x Taschen-Paket (3x EA-Sports-Umhängetasche + 1x Electronic-Arts-Tasche)



1x *Need for Speed: Most Wanted*-Collegejacke + Leinwand

1x *Crysis 3*-Jacke



PREISFRAGE: In welcher skandinavischen Metropole befindet sich das *Battlefield*-Studio DICE?

A Kopenhagen **B** Helsinki **C** Stockholm

Ubisoft

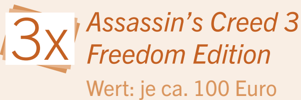
1x *Assassin's Creed 2*-Attakus-Figur Ezio



(streng limitiert auf 200 Stück weltweit)

Wert ca. 500 Euro





3x *Assassin's Creed 3 Freedom Edition*

Wert: je ca. 100 Euro

5x Fanartikel-Paket, bestehend aus *Assassin's Creed 4: Black Flag*-XXL-Handtuch und zwei *Assassin's Creed*-Comics

Wert: je ca. 50 Euro



PREISFRAGE: Welche Inseln wird der Spieler in *Assassin's Creed 4: Black Flag* besuchen?

A Gran Canaria/Fuerteventura/Teneriffa **B** Bahamas/Grenada/Antigua **C** Helgoland/Sylt/Rügen

Square Enix



1x *Tomb Raider*-Merch-Kiste

Mit dem mitgelieferten Brecheisen können Sie die Holzkiste standesgemäß aufstemmen. Enthalten ist eine *Tomb Raider Collector's Edition* plus zusätzliche Extras, darunter Artbook, Comic, Lösungsbuch, Xbox-Controller, Kunstdrucke, ein Thermobecher und vieles mehr!



PREISFRAGE: Wer ist als Laras Synchronstimme in der deutschen Version zu hören?

A Nora Tschirner **B** Alexandra Maria Lara **C** Franka Potente

Warner

20x Limitierte *Batman Arkham City*-Statue

PREISFRAGE: Wie heißt das demnächst erscheinende Nachfolgespiel zu Batman: *Arkham Asylum* und *Batman: Arkham City*?

A Batman: Arkham Returns

B Batman: Arkham Origins

C Batman: Arkham Unlimited

Crimson Cow

Das Hamburger Studio hat zwei dicke Pakete geschnürt:

4x Limitierte *Book of Unwritten Tales Collection*



2x Indie-Game-Bundle, bestehend aus *Tiny & Big*, *Vessel*, *Unmechanical* und *Zack Zero*



PREISFRAGE: In welcher Kategorie hat *Tiny & Big* in diesem Jahr den Deutschen Computerspielpreis gewonnen?

A Bestes Jugendspiel **B** Bestes Browsergame **C** Bestes Zubehör

Bethesda

10x *The Elder Scrolls: Skyrim Legendary Edition*

Die Box erscheint am 7. Juni, kostet ca. 40 Euro und enthält u. a. alle drei *Skyrim*-Erweiterungen.



PREISFRAGE: Der sogenannte „Dovahkiin"…

A Ist der größte Fluss, der sich durch Tamriel schlängelt

B Ist die Hauptfigur von *Skyrim*

C Ist der Name des Gefängnisses, in dem die Story beginnt

Flashpoint / NCSoft

3x *Guild Wars 2 Collector's Edition* (mit Rytlock-Figur, Making-of-Buch, Audio-CD, Kunstdrucken u. v. m.)





3x Steelseries-Mousepad

3x Genialer *Guild-Wars 2*-Toaster



PREISFRAGE: Wie hoch sind die monatlichen Abo-Gebühren für *Guild Wars 2*?

A 0 Euro **B** 5,99 Euro (bei Kreditkartenzahlung) **C** 11,99 Euro

City Interactive



1x Iiyama 24"-Monitor im exklusiven *Sniper: Ghost Warrior 2*-Design



(Wert: ca. 200 Euro)



4x *Sniper: Ghost Warrior 2*-Fanpakete, bestehend aus PC-Spiel, limitiertem *Sniper*-Buch, Artbook, Flaschenöffner und T-Shirt

PREISFRAGE: Wen verkörpern Sie in *Sniper: Ghost Warrior 2*?
A Minenräumer **B** Santitäter **C** Scharfschütze

Daedalic

Der preisgekrönte Hamburger Spiele-Publisher verlost 33 Spielepakete, bestehend aus *Torchlight 2*, *Deponia* und *Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten* (Wert: je ca. 70 Euro).







PREISFRAGE: Wie heißt das neueste Grafik-Adventure von Daedalic?
A The Night of the Rabbit **B** Nachts im Museum
C Harvey Reloaded

Deep Silver

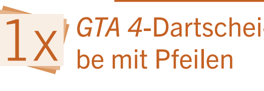


10x *Risen 2 „Stahlbarts Schatz-Edition"*

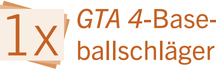
Diese Collector's Edition enthält unter anderem eine Piratenflagge, das Lösungsbuch, eine Figur, Sammelkarten und vieles mehr.

PREISFRAGE: Die Entwickler von *Risen 1* und *2* heißen ...
A Shark Enterprises **B** Piranha Bytes **C** Mutant Turtles

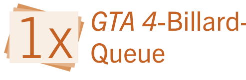
Rockstar Games



1x *GTA 4*-Dartscheibe mit Pfeilen



1x *GTA 4*-Baseballschläger



1x *GTA 4*-Billard-Queue



Die Kultspieleschmiede stellt drei exklusive *Grand Theft Auto 4*-Fanartikel zur Verfügung, die es noch nicht einmal im offiziellen Fanshop (www.rockstarwarehouse.com) zu kaufen gibt.

PREISFRAGE: *Grand Theft Auto 5* erscheint am ...
A 17. August **B** 17. September **C** 17. Oktober

Gala Networks



Das Martial-Arts-MMOPRG *Age of Wulin* befindet sich derzeit in der Open Beta. Hersteller Gala Networks verlost folgende Preise:



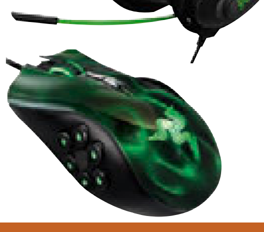
1x Razer Kraken Gaming-Headset



1x Razer Naga Hex Gaming-Maus



20x *Age of Wulin*-T-Shirt



PREISFRAGE: In welchem Zeitalter spielt *Age of Wulin*?
A 1. Jahrhundert **B** 14. Jahrhundert **C** 20. Jahrhundert

Kalypso



5x PC-Spiel *Port Royale 3*



PREISFRAGE: Wie heißt das Vampir-Action-Spiel, das Hersteller Kalypso in diesem Jahr auf den Markt bringt?
A Dark **B** Light **C** Medium

PC Games

Die Kult-Spieledesigner Richard Garriott alias Lord British (*Ultima*-Serie) und Al Lowe (*Leisure Suit Larry*) haben für die PC-Games-Leser jeweils fünf Titelseiten-Poster signiert.

PREISFRAGE: Wie heißen die Studios, mit denen die beiden Spiele-Designer zu Legenden wurden?
A Microprose und Westwood
B Origin und Sierra
C Blizzard und Blue Byte

SAE

Der Weiterbildungsspezialist SAE Institute (www.sae.edu) lädt einen Gewinner zu einem vierwöchigen Kurzkurs nach Wahl ein, beispielsweise im Bereich Audio, Web-Design oder Bildbearbeitung (Termin und Schulungsort nach Absprache, zum Teil mit Zulassungsvoraussetzungen).

PREISFRAGE: Mit welchem SAE-Kurs kann man das Hobby Spielen zum Beruf machen?
A Game Art & 3D Animation
B Französische Küche für Fortgeschrittene
C Filethäkeln leicht gemacht

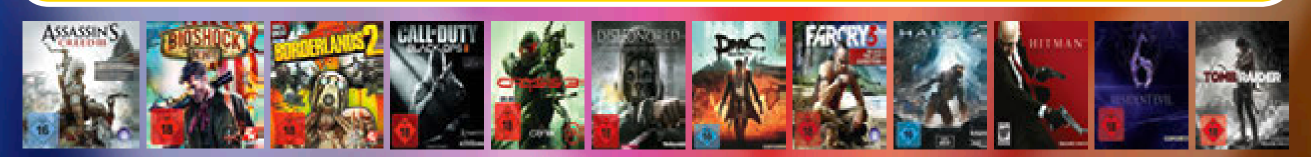
powered by



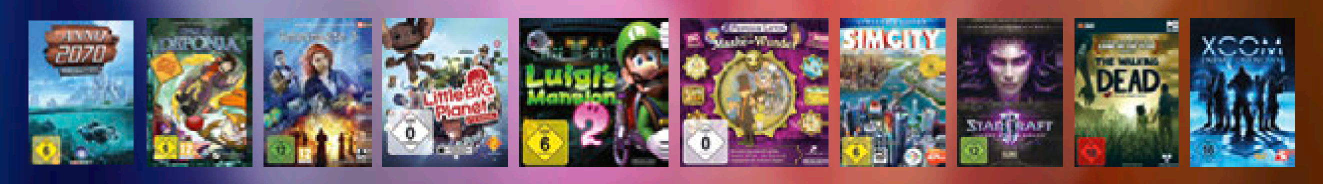
INSTITUTE

KASPERSKY lab

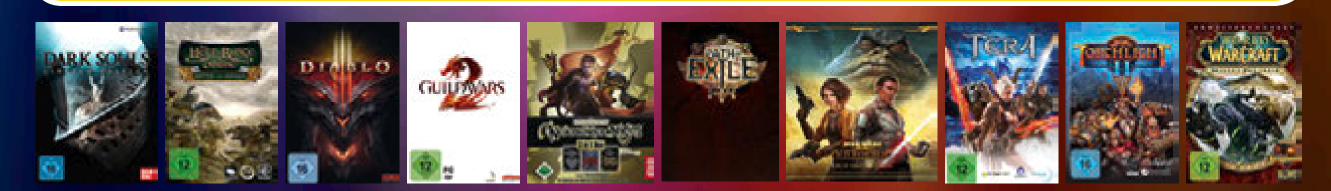
Adrenalin



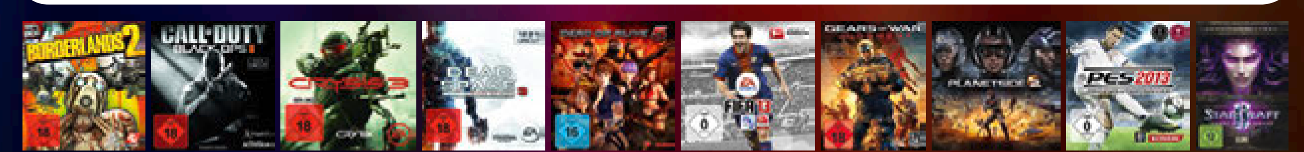
Intelligenz



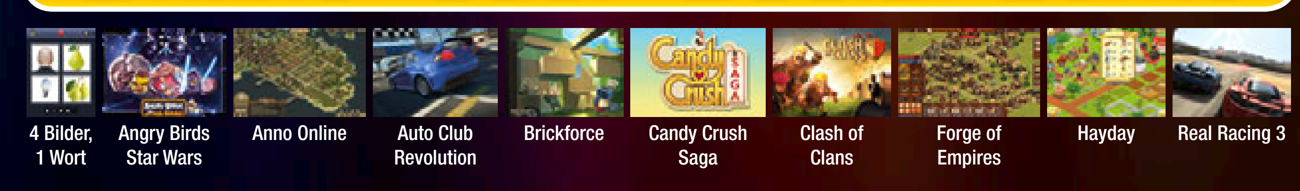
Weltenbummler



Teamgeist



Online- oder Social-Game



4 Bilder, 1 Wort | Angry Birds Star Wars | Anno Online | Auto Club Revolution | Brickforce | Candy Crush Saga | Clash of Clans | Forge of Empires | Hayday | Real Racing 3

Hardware & Zubehör



Nvidia Geforce GTX Titan | Cinemizer OLED | AMD Radeon HD 7970 GHz Edition | Intel Core i5-3570K | Intel Core i7-3770K | AMD FX-8350 | Elgato Game Capture HD | Philips Monitor mit Ambiglow | Nintendo Wii U | Parrot AR Drone 2.0

OCULUS RIFT AUSPROBIERT

Der erste Schritt zum Holodeck

Die Skepsis des Benutzers kann noch so groß sein, das VR-Erlebnis mit Oculus Rift beeindruckt jeden!

Von: Sebastian Stange

Mit dem Devkit von Oculus Rift tauchten wir in die Virtual Reality ab. Ein Erlebnis, das absolut begeistert!

Virtual Reality, nachfolgend auch VR genannt, ist so etwas wie der Heilige Gral des Gaming. Der Begriff ist allerdings rein technischer Natur. Bei VR geht es darum, dass die vom Spieler wahrgenommene Realität durch eine virtuelle, ebenso glaubwürdige Welt ersetzt wird, in der er sich im Idealfall ganz natürlich umsehen und bewegen kann. Glaubwürdigkeit ist hier das Zauberwort! Erste VR-Gehversuche gab es bereits vor Jahrzehnten, doch schwere Headsets sowie die damals noch primitiven 3D-Grafiken sorgten einst schnell für Ernüchterung. Darüber hinaus existieren einige sehr spezielle, technische Hürden für die Darstellung von VR-Inhalten, zu denen wir später noch kommen. Nachdem es nun lange still um das Thema Virtual Reality war – zumindest im Entertainmentbereich –, gelang es der Kickstarter-Kampagne für Oculus Rift, eine neue Welle der VR-Begeisterung anzustoßen.

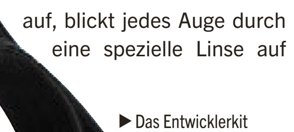
Clevere, erschwingliche Hardware

Das brandneue, kürzlich als Entwicklerversion erschienene VR-Headset Oculus Rift macht einiges anders als die bisher verfügbare VR-Hardware. Palmer Luckey, Gründer des Rift-Herstellers Oculus VR, entwarf das Headset aus dem persönlichen Bedürfnis heraus, endlich in eine wahrlich befriedigende Virtuelle Realität abtauchen zu wollen. Der Mann ist Riesenfan des Themas, besitzt die größte Privatsammlung an VR-Geräten und war mit allen bis dato erhältlichen Produkten unzufrieden. Er stellte fest: Ein besseres, preiswerteres VR-Headset musste her. Nur dann würden Spieleentwickler und Verbraucher endlich auf den Virtual-Reality-Zug aufspringen. Und es gibt zwei gute Gründe, warum das mit Oculus Rift endlich gelingen könnte. Zum einen ist die Hardware mit einem Preis von nur 300 Dollar für das Entwicklerkit sagenhaft günstig und zum anderen ist sie extrem clever konstruiert. Setzt man das an eine Skibrille erinnernde Headset auf, blickt jedes Auge durch eine spezielle Linse auf



In *The Forest* müssen Sie nach einem Flugzeugabsturz im Dschungel überleben. Monster gibt es auch!





▶ Das Entwicklerkit sieht schlicht aus, funktioniert aber tadellos. Das Headset ist per Kabel mit einer Anschlussbox verbunden.

RAZER HYDRA

Noch wurde keine „perfekte Steuerung" für VR-Spiele gefunden, doch die innovativen Hydra-Bewegungscontroller von Razer funktionieren schon jetzt prima.

Ein Problem von Virtual Reality: Man sieht während einer VR-Erfahrung seine reale Umwelt nicht. Eine Tastatur als Eingabe für Steuerungsbefehle ist also denkbar ungeeignet. Besser funktionieren da Gamepads, deren Tastenbelegung man sich prima einprägen kann. Die bislang beste Lösung stellt jedoch ganz klar der Hydra-Controller von Razer dar.

Der clevere Bewegungscontroller erkennt mittels einer Basisstation und Magnet-Sensoren Position und Neigung zweier Controller-Griffe, von denen man jeweils einen in der linken und rechten Hand hält. In VR-Spielen werden dadurch virtuelle Hände gesteuert. Da die Razer-Hardware die Controller-Position bis auf den Millimeter genau messen kann, fühlen sich die Pixel-Hände erstaunlich echt an – das Hirn schaltet schnell um und akzeptiert sie als die eigenen. Das Greifen nach virtuellen Objekten wirkt allerdings zuweilen etwas unnatürlich – gerade weil die aktuelle Rift-Hardware das intuitive Neigen des Körpers nach vorn/unten nicht erkennt und daher auch nicht ins Spiel umsetzt. Dennoch erscheint uns der Controller als bisher bester Kandidat, zum Referenz-Controller für VR zu werden. Einzig eine mögliche neue Version des Kinect-Sensors könnte sich als echte Konkurrenz entpuppen.

▼ Hobby-Entwickler Kelly Weaver bastelte sich einen Roboterkörper, dessen Hände er mit Razer steuert. Er soll für ein tolles Körpergefühl sorgen.



▶ Die kleine Kugel steht irgendwo vor Ihnen und erfasst die Position der zwei Controller sehr präzise. Sie bekommen damit VR-Hände!

ein 7-Zoll-Display mit 1.280 x 800 Pixeln Auflösung. Die technischen Daten klingen wenig spektakulär, die Konstruktion des Geräts ist aber äußerst raffiniert: Die Linsen sorgen mit ihrer Optik dafür, dass beim Tragen des Headsets fast das gesamte Blickfeld mit Spielegrafik gefüllt wird. Rift-kompatible Grafik-Engines wölben die Spielegrafik entsprechend, um die Verzerrung der Linsen auszugleichen. Der Blick ins Gerät fühlt sich absolut natürlich an und erzeugt sofort ein spektakuläres „Ich bin mittendrin!"-Gefühl. Die Darstellung erfolgt dreidimensional, allerdings steht daher pro Auge lediglich die Hälfte der Pixel zur Verfügung: 640 x 800. Die Bewegungssensoren sind der finale Clou an Rift. Sie übertragen jegliche Drehungen und Neigungen des Kopfes mit relativ geringer Latenz, etwa 60 bis 70 Millisekunden, ins Spiel. Das ist eine wichtige Voraussetzung für die so zentrale Glaubwürdigkeit von VR.

Ein unglaubliches Erlebnis!

Das Spielerlebnis mit Oculus Rift ist absolut fantastisch und ohne Übertreibung die eindrucksvollste Innovation im Gaming-Bereich seit Jahren. Ihnen muss klar sein: Virtual Reality ist mehr als nur eine weitere Darstellungsvariante von 3D-Grafiken. Mit VR werden Sie direkt in eine 3D-Welt hineintransportiert – ein dramatischer Unterschied zur Monitor-Darstellung. Als Rift-User bekommt man wirklich das Gefühl, komplett in der Spielwelt drin zu stecken. Der Seheindruck fühlt sich natürlich an, die Orientierung im virtuellen Raum fällt kinderleicht. Mehr als je zuvor bei einem Spiel bekommt man einen Eindruck von Räumlichkeit, Abständen und Größenverhältnissen. Abgründe verursachen tatsächlich Höhenangst und Schwindel. Auf einen Blick weiß man, wie groß der eigene, virtuelle Körper ist, und mit wenigen Blicken lässt sich ein virtueller Raum komplett erfassen. Das geht so intuitiv, dass es fast gespenstisch wirkt. Das Rift-Headset ist bequem und mit seinen 380 Gramm auch während längerer Zock-Sessions nicht zu schwer. Allerdings zeigen sich beim Praxistest andere Tücken. So ist die Darstellung des DevKits reichlich grobpixelig und in der Bildschirmmitte sind feine schwarze Linien zwischen den Pixeln sichtbar – der sogenannte „Screen Door Effect". Dazu kommt die Tatsache, dass Rift zwar jegliche Neigung des Kopfes erkennt, nicht aber dessen Bewegung. Es ist also nicht möglich, sich in der virtuellen Welt zu bücken und sich dadurch einem virtuellen Objekt zu nähern. Hierzu müsste das VR-System auch die räumliche Position des User-Kopfs erfassen. Doch selbst diese Limitierungen ändern nichts daran, dass die Rift-Erfahrung mächtig beeindruckt. So etwas haben Sie noch nicht erlebt! Die Hardware funktioniert schon jetzt so gut, dass wir bereits von der VR-Zukunft träumen. Einmal probiert, lässt uns das VR-Spielgefühl nicht mehr so schnell los!

Leichter Einstieg für Entwickler

Anschluss und Installation von Oculus Rift gestalten sich reichlich simpel. Über eine Anschlussbox wird das kabelgebundene Headset via USB und DVI- oder HDMI-Kabel mit dem PC verbunden und mittels Netzteil mit Strom versorgt. Das Gerät wird automatisch von Windows erkannt und ab sofort steht es für Rift-kompatible Software zur Verfügung. Bereits jetzt gibt es diverse Tech-Demos und Prototypen, die meist auf Unity oder der Unreal Engine laufen. Beide Engines bieten schon jetzt nativen Support für Oculus Rift. Seit dem Versand der ersten Entwicklerkits im März hat sich eine rege, kleine Entwickler-Community gebildet, die eifrig Erfahrungen mit VR sammelt und mit allen erdenklichen Konzepten experimentiert. Jeden Tag erscheinen neue Rift-Tech-De-



Der Mech-Shooter *Hawken* ist seit einiger Zeit als Free2Play-Titel spielbar. Es ist eines der ersten Spiele mit Rift-Support.



Für die Weltraum-Simulation *Star Citizen* wurde ebenfalls bereits Rift-Support versprochen.

VIRTUAL REALITY - ANGESPIELT

Für das Rift-Entwicklerkit existieren schon jetzt viele spannende Tech-Demos und Spiele-Prototypen – und fast täglich erscheint Nachschub! Wir stellen drei interessante Titel vor und erklären, wie sich deren VR-Welt anfühlt.

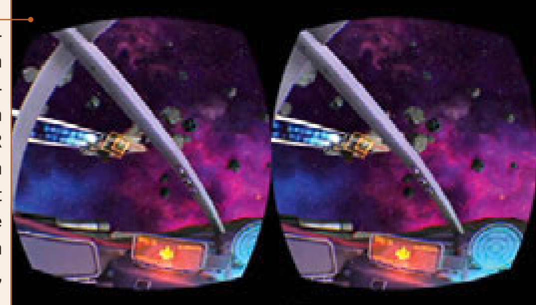


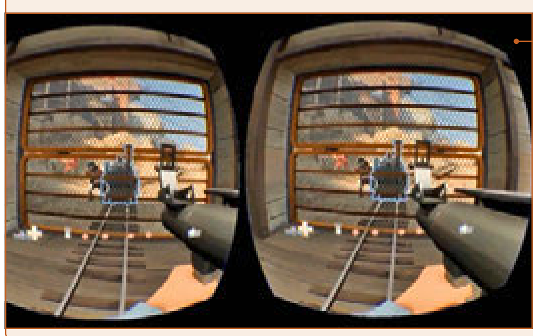
Tuscany-Demo

Jedem Rift-Entwicklerkit liegt diese Demo bei. Darin erkunden Sie ein toskanisches Landhaus, das von der Unity-Engine dargestellt wird. Der Hydra-Controller von Razer wird unterstützt und verleiht dem Spieler virtuelle Hände. Und genau das macht den Zauber der Tech-Demo aus: Sie können allerlei Gegenstände greifen und ganz natürlich zu sich heben und aus allen Richtungen betrachten. Unter anderem finden Sie im Demo-Level einen Basketball, der sich mit einer ganz natürlichen Bewegung werfen lässt. Ein eindrucksvoller Beweis dafür, dass Virtual Reality 3D-Welten ganz anders vermittelt, als es ein Monitor vermag.

First Law

Diese Weltraum-Simulation steckt noch in den Kinderschuhen, doch bereits jetzt existiert eine simple Demo, die Sie an Bord eines Weltraum-Jägers versetzt, mit dem Sie durch einen Asteroidengürtel sausen und andere Schiffe bekämpfen können. Diese Demo zeigt, wie gut virtuelle Cockpits in VR funktionieren. Man bekommt einen tollen Eindruck von den Außmaßen des Raumschiffs und fühlt sich darin regelrecht geborgen – besonders, wenn riesige Asteroiden nur wenige Zentimeter neben dem Schiff entlang schweben. Obendrein kommt auch bei wilden Manövern recht wenig Übelkeit auf, weil es im All kein Oben und Unten gibt.





Team Fortress 2

Valve veröffentlichte pünktlich zum Release der ersten Rift-Devkits einen VR-Modus für den beliebten Free2Play-Shooter. Mittels Kommandozeilenbefehl „-vr“ wird eine Rift-kompatible Ansicht aktiviert. Die funktioniert sogar recht gut, allerdings wird schnell klar: Der Titel ist nicht für VR gemacht. Das Spielgeschehen ist viel zu schnell und hektisch. Einzig mit den schweren Klassen bleibt das Spiel beherrschbar und das Interface ist nicht perfekt an VR angepasst. Eindrucksvoll war es für uns aber allemal, das uns so vertraute Spiel aus einer ganz neuen Perspektive zu erleben. Vor kurzem ebenfalls offiziell mit Rift spielbar: *Half Life 2*. Fehlt nur noch die *Portal*-Reihe!

Das wird mit Rift gespielt!

Noch ist kein Releasetermin für das fertige Rift-Headset bekannt. Dennoch sind bereits einige Spiele-Projekte in Entwicklung.

- *Star Citizen*, die derzeit in Entwicklung befindliche und auf der Cry Engine 3 basierende Weltraumsimulation von Roberts Space Industries
- *0x10c*, das kommende Spiel der Minecraft-Macher Mojang. Darin erkunden Sie die Welt des Jahres 281.474.976.712.644 - kein Scherz!
- *Doom 3 BFG Edition* und *Doom 4* (noch nicht erschienen) von id Software sind Rift-kompatibel.
- *Hawken*, ein grafisch eindrucksvoller Free2Play-Mech-Shooter.
- *Project Cars*, eine ambitionierte Renn-Simulation, die nicht nur von Fans finanziert, sondern auch (aber nicht nur) von Fans entwickelt wird.
- *Strike Suit Zero*, ein Weltraum-Ballerspiel mit riesigen Robotern.
- *Zombies on the Holodeck*, ein Rift-only-Shooter, bei dem Sie sich in einem monochromen Retro-Szenario gegen Zombie-Horden wehren.
- *The Forest*, ein Open-World-Spiel mit Survial- und Horror-Elementen.
- *The Gallery: Six Elements*, ein *Myst*-ähnliches Rift-only-Adventure in dem Sie mysteriöse Orte erkunden.
- *Among the Sleep*. Sie spielen ein Kleinkind, das krabbelnd eine finstere Grusel-Wohung erkundet.

mos – von der VR-Achterbahn über Experimente mit virtuellen Körpern bis hin zur VR-Guillotine als derben Partyspaß. Außerdem haben findige Tüftler bereits inoffizielle Treiber entwickelt, mit denen sich viele Nicht-Rift-Spiele – etwa *Bioshock Infinite*, *Skyrim* oder *Mirror's Edge* – in einen VR-Modus zwingen lassen. Ein Treiber namens Vireio entpuppt sich als extrem mächtig, verlangt jedoch für jeden Titel präzise Feineinstellungen. Einfacher geht es mit dem vorpX-Treiber, der ohne große Einstellungen bei vielen Spielen erstaunlich gute Ergebnisse liefert. Perfekt sind beide Lösungen nicht – das liegt aber in der Natur der Sache. Steuerung und Interface von aktuellen Ego-Shootern wurden nicht für VR gedacht. Es kommt daher bei der erzwungenen Darstellung auf Rift zu Problemen mit der HUD-Darstellung, der Sensor-Genauigkeit und der Steuerung. Und es treten unzählige seltsame Phänomene auf, wenn etwa die Waffe in einem Ego-Shooter aus dem Kinn des Spielers zu wachsen scheint. Und nicht jedes Spiel funktioniert mit diesen Treibern überhaupt oder ist generell für Rift geeignet. Eindrucksvoll ist es allemal, Azeroth, Himmelsrand und andere Spielwelten so zu betrachten, als wäre man wirklich dort. Über kurz oder lang müssen Spiele aber entweder einen speziellen VR-Modus anbieten, etwa *Team Fortress 2*, oder sind von Haus aus nur für das Spielen mit VR-Headset gedacht.

Die VR-Zukunft ist spannend!

In Zukunft benötigt Virtual Reality ganz klar Spiele, deren Design voll auf die neue Technik ausgerichtet ist. Horror-Spiele könnten etwa sehr viel mehr auf Atmosphäre und subtile Effekte setzen. Die wirken in der glaubwürdigen VR-Pixelwelt garantiert weitaus intensiver. Außerdem können wir uns prima vorstellen, dass simple Reise-Titel großen Erfolg feiern könnten. Die VR-Erfahrung ist derart beeindruckend, dass Spiele, in denen User fantastische Orte erkunden und mit ihnen interagieren können, eigentlich kein tiefer gehendes Gameplay benötigen. VR könnte auch erlauben, ganz eigenwillige Erfahrungen zu vermitteln, etwa das Fallen und Fliegen. Und die ersten simplen Demos beweisen schon jetzt, dass virtuelle Cockpits ganz wunderbar funktionieren. Wir können uns gut vorstellen, dass ein Rennspiel mit VR-Unterstützung, in dem man als Spieler in einem virtuellen Sportwagen sitzt, ein nie da gewesenes Maß an Präzision ermöglicht. Einfach weil man intuitiv spürt, wo sich der virtuelle Wagen im Verhältnis zur Strecke und den anderen Autos befindet. Mit Oculus Rift werden aber nicht nur Spiele-Fans angesprochen, auch Simulator-Trainings für Piloten und Chirurgen oder auch Architektur-Visualisierungen können von der Technik profitieren. Es ist eine Sache, einen tollen 3D-Entwurf eines Gebäudes am Monitor zu betrachten. Mit Rift kann man ihn wahrhaftig betreten! VR-Welten könnten außerdem helfen, Phobien wie Höhen- oder Platzangst zu therapieren. Wir haben eine spannende VR-Zukunft vor uns, die aber auch reich an technischen Hürden ist. Einige davon werden wir wohl erst in Jahrzehnten überwinden.

Die Tücke mit der VR-Technik

Wie eingangs beschrieben, ist Glaubwürdigkeit der Schlüssel zur perfekten VR-Erfahrung. Dazu gehört, dass wir uns in der virtuellen Welt so umschauen können, wie wir es im realen Leben tun. Und leider ist der menschliche Sehapparat sehr komplex und leistungsfähig. Beim normalen Sehen bewegen wir unseren Kopf und unsere Augen stets sehr ruckartig,



Kurzsichtige User können die Linsen des Devkits austauschen. Es liegen insgesamt drei Paare bei.


Der Gruseltitel *Among the Sleep* wird Sie in die Haut eines Kleinkinds versetzen und Rift-Support bieten.

schnell und obendrein getrennt voneinander. Genau diese Tatsache erzeugt bei VR einen Störeffekt namens Judder. Er tritt auf, wenn man etwa mit dem VR-Headset auf dem Kopf ein festes Objekt in der virtuellen Spielwelt fixiert, während man gleichzeitig den Kopf bewegt. Nehmen wir mal an, Sie stehen in einem virtuellen Wald und fixieren einen Baum am Rand Ihres Sichtfelds und drehen gleichzeitig Ihren Kopf in dessen Richtung. Auf dem Display des Headsets wandert das Bild des Baums dann einige Pixel weit, während das Auge dieses Bild beständig verfolgt. In der realen Welt würden wir den Baum ganz normal wahrnehmen. In der virtuellen Welt sorgt die Tatsache, dass sein Bild über mehrere Pixel-Reihen weit wandert, für ein Bildzittern oder einen Verwisch-Effekt – je nach Display-Typ. Behebbar ist dieser Effekt nur mit einer sehr hohen Pixeldichte sowie unglaublich hohen Bildwiederholraten. 1.000 bis 2.000 Bilder pro Sekunde sollten es schon sein, damit kein Judder mehr auftritt. Darüber hinaus ist die Latenz von Oculus Rift immer noch nicht optimal. Sie fällt nicht sofort auf, ist aber spürbar. Im Idealfall sollte sie höchstens 20 Millisekunden, besser nur eine, betragen. Innerhalb so kurzer Zeit den kompletten Prozess vom Messen der Kopfbewegung bis hin zur Darstellung des entsprechenden Bilds auf dem Display zu realisieren – das ist mit heutiger Hardware unmöglich. Dazu kommen noch viele weitere Hürden für eine völlig glaubwürdige VR-Darstellung, etwa die beim Spielen gleich bleibende Schwerkraft, obwohl man da Änderungen erwartet. Oder das fehlende, natürliche Fixieren von Objekten in der VR-Welt – egal wie nah wir einem Pixel-Objekt kommen, unsere Augen fixieren bei Oculus Rift stets den gleichen Punkt.

Es schlägt auf den Magen!

Doch bereits jetzt in seinen primitiven Anfängen ist die VR-Erfahrung mit Oculus Rift ein echter Meilenstein. Nachdem wir ein wenig mit der Hardware experimentierten, sind wir sicher: Wir erleben gerade das Jahr null des VR-Gaming – nicht zum ersten Mal zwar, aber diesmal stehen die Chancen gut, dass sich die Technik tatsächlich durchsetzt. In den kommenden Monaten werden Entwickler und Hobby-Tüftler weltweit Erfahrungen mit VR sammeln und sich Gedanken über passende Spielkonzepte, Steuerungsvarianten und die Besonderheiten der Technik machen. Wir sind schon jetzt Feuer und Flamme für das, was da kommen wird. Vor einer Tatsache müssen wir Sie aber warnen: Als Spieler sollten Sie sich erst an die VR-Erfahrung gewöhnen. Denn anfangs setzt bei vielen Leuten nach wenigen VR-Minuten ein wenig Übelkeit ein. Es geht nicht jedem so und die meisten User gewöhnen sich mit der Zeit daran. VR ist aber definitiv eine fordernde Erfahrung. Wer bereits bei manch normalem Ego-Shooter ein flaues Gefühl im Magen bekommt, der sollte seine Vorfreude ein wenig bremsen. Bis Sie jedoch Ihre ersten Schritte in einer virtuellen Spielwelt gehen können, wird es noch eine Weile dauern. Oculus Rift für Endkunden wird erst 2014 erscheinen – dann jedoch mit rundum verbesserter Technik. Wer die simple Technik des Entwicklerkits, die langen Lieferzeiten sowie ein wenig Recherche nicht scheut, der könnte aber auch mit dem Entwicklerkit bestens unterhalten sein. Wir sind es jedenfalls! ❑

SEBASTIAN STANGE MEINT:



Mich grämt es, dass man das VR-Spielgefühl mit Oculus Rift eigentlich nur vermitteln kann, indem man jemandem das Headset aufsetzt. Nach meinem Test bin ich absolut begeistert und erstaunt von der VR-Spielerfahrung. Sie können sich nicht vorstellen, was für ein unfassbar fesselndes Erlebnis es ist, direkt in eine Spielwelt einzutauchen. Und ich freue mich sehr auf das fertige Rift für Endkunden. Ich bin mir sicher, dass bis zu dessen Release unzählige spannende VR-Titel verfügbar sein werden. In der Zwischenzeit verfolge ich mit großer Vorfreude und Begeisterung, wie sich Oculus Rift entwickelt. Ich bin mir sicher, hier den Anfängen von etwas ganz Großem beizuwohnen.


Der ersten Charge Rift-Entwicklerkits lag eine Rift-Version des id-Shooters *Doom 3 BFG Edition* bei.


The Gallery ist ein Adventure in der Tradition von *Myst*. Hier wirkt vor allem die exotische Kulisse.

PC GAMES WISTA

Was ist so toll an …

… League of Legends?

WAS IST PC GAMES WISTA?

Tausende Spieler werkeln täglich mit groben Pixelblöcken in *Minecraft* umher, beackern mit großem Fleiß die Felder im *Landwirtschafts-Simulator* oder überleben um jeden Preis in *DayZ*. In unserer neuen Magazinrubrik WISTA (Was ist so toll an …) wollen wir solchen Massenphänomenen auf den Grund gehen. Wo genau liegt der Spielspaß? Was macht den Reiz aus? Diesmal widmen wir uns dem Fantasy-MOBA *League of Legends*.

Von: Oliver Haake

Über 100 Champions, drei Karten und im Grunde nur ein Spielart – trotzdem spielen Millionen seit Jahren *LoL*. Wieso?

Im März 2013 meldeten Riot Games, die Entwickler von *League of Legends*, einen weiteren Rekord: Fünf Millionen Menschen spielten gleichzeitig LoL, eine Adaption einer Fan-Modifikation namens *Defense of the Ancients* – oder einfach *DotA* –, die auf Blizzards legendärem Echtzeit-Strategiespiel *Warcraft 3* basiert. *League of Legends* ist zwar technisch und grafisch deutlich moderner als das in die Jahre gekommene *DotA*, es ist aber auch erheblich weiter vom Original entfernt als der Genrekonkurrent *Heroes of Newerth*, der zudem früher erschien als *LoL*. Und trotzdem setzte sich das vermeintlich simplere *League of Legends* mit einer an Urgewalt grenzenden Dominanz durch. Warum?



In Gruppenkämpfen mit vielen feindlichen Champions gilt es, die Übersicht zu behalten, und fix auf die sich schnell verändernden Kampfsituationen richtig zu reagieren. Timing ist in *LoL* alles!

Vorbild Blizzard

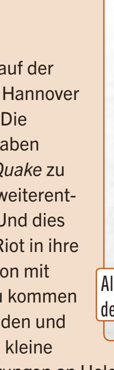
Riot Games, im Jahr 2009 noch ein weitgehend unbekanntes Startup aus Kalifornien, folgte bei der Entwicklung von *League of Legends* derselben Maxime, der sich Blizzard seit jeher verschrieben hat: einfach zu spielen, schwer zu meistern. *LoL* ist damit deutlich einsteigerfreundlicher als etwa *HoN* oder Valves *Dota 2*, das sich derzeit noch im Beta-Test befindet und mit hohem Aufwand entwickelt wird. Dabei hat Riot nichts an den Grundfesten des noch relativ jungen MOBA-Genres (Multiplayer Online Battle Arena) geändert: Zwei Teams mit je drei oder fünf Spielern treten gegeneinander an und trachten danach, die feindliche Basis zu zerstören. Beide Seiten werden dabei von KI-gesteuerten NPCs unterstützt, die jedoch stur auf die gegnerische Seite zusteuern und alles attackieren, was sich ihnen in den Weg stellt.

Natürlich gibt es inzwischen auch Spielvarianten wie etwa die Modi Dominion und All Random All Mid, kurz „ARAM“ genannt. Das ändert jedoch nichts an der Popularität des ursprünglichen Spielmodus, der in *LoL* „Kluft der Beschwörer“ heißt und dem Strickmuster des inzwischen zehn Jahre alten *DotA* folgt. In Fernost befindet sich *League of Legends* im E-Sport sogar mit *Starcraft 2* auf Augenhöhe! Immer mehr Jugendliche lassen sich von dem auf den ersten Blick

> „Unser Ziel ist es, das am stärksten auf ihre Spieler fokussierte Entwicklungsstudio der Welt zu sein.“
>
> Brandon Beck, CEO Riot Games

INTERVIEW MIT ALEXANDER T. MÜLLER

„Ich ziehe vor Riot Games meinen Hut."





Alexander T. Müller, Managing Director des E-Sport-Clans SK Gaming

PC Games: Wie erklärst du dir den überragenden Erfolg von *League of Legends?*

Müller: „Die Stärke von *League of Legends* ist vor allem dadurch begründet, dass man drei Komponenten in einen sehr guten Einklang hat bringen können. Zunächst hat man ein doch eher kompliziertes Spielprinzip simplifiziert. Als Neuling finde ich sofort den Einstieg in das Spiel und habe Spaß. Mit der Zeit werde ich automatisch besser. Dann hat Riot Games die Community immer sehr, sehr ernst genommen und die Community hat mit ihrem Feedback eine Menge dazu beigetragen, das Spiel immer besser zu machen. Der letzte und in meinen Augen wichtigste Punkt ist die feste und geplante Integration des elektronischen Sports als alleiniges Marketing-Tool für das Spiel. Alles, was wir heute sehen, basiert auf diesen drei Punkten und davor ziehe ich meinen Hut."

PC Games: Was hat Riot deiner Meinung nach gegenüber S2 Games und *Heroes of Newerth* besser gemacht, schließlich war *HoN* früher am Start als *League of Legends* und laut vielen Fans sogar näher am original *DotA* dran.

Müller: „Riot Games hat sich nicht beirren lassen und ist seinen Weg konsequent gegangen. Sowohl S2 Games als auch jetzt Valve hatten und haben ihre Chance, aber man traut sich offensichtlich nicht, denselben Weg zu verfolgen, den Riot gegangen ist. Gerade am Vergleich Valve zu Riot sieht man das sehr gut: Das Hauptturnier von Valve, das Invitational, wird eher als PR-Strategie wahrgenommen, um kurz für Schlagzeilen zu sorgen. Riot Games hat mit der League of Legends Championship Series dagegen neue Maßstäbe gesetzt. Natürlich eckt man damit hier und da an und macht nicht alles direkt perfekt, aber der Weg ist einfach ein komplett anderer und in meinen Augen der überlegene."

PC Games: Warum kann *LoL* auch nach vier Jahren noch viele der ursprünglichen Spieler motivieren?

Müller: „Riot Games hat eben das letzte, das für mich schlagende Argument in seiner Strategie, den elektronischen Sport, perfekt eingesetzt. Ich möchte mich dem Argument Stück für Stück nähern: Fußball ist immer das gleiche Spiel, aber es wird heute ganz anders gespielt als noch vor 10 oder 20 Jahren. Die Spieler sind ganz anders in ihrer Physis. Nun der Schwenk zum elektronischen Sport. Als Jonathan Wendel im Dezember 2000 in Köln seine erste CPL Europe im Spiel *Quake 3* gewonnen hat, da musste man komplett andere Skills als Spieler mitbringen als 2011, als Shane Hendrixson das Intel Extreme Masters auf der CeBIT in Hannover gewann. Die Spieler haben die Art, *Quake* zu spielen, weiterentwickelt. Und dies bezieht Riot in ihre Kalkulation mit ein. Dazu kommen neue Helden und natürlich kleine Veränderungen an Helden durch Patches. So bleibt es dynamisch und somit interessant."

PC Games: Wie gelang es Riot Games, *Starcraft 2* im E-Sport den Rang streitig zu machen?

Müller: „Ich glaube, dass Blizzard und Riot Games nur in einem Punkt voneinander strategisch abweichen. Blizzard hat eine Vielzahl an Events unterstützt und somit eine große Turnierlandschaft zugelassen. Riot Games hat das alles vereinheitlicht und zusammengefasst. Es gibt eine Liga in Europa, basta. Eine in Nordamerika, basta. Das hat eine ganz andere Wertigkeit. Zudem glaube ich, dass *League of Legends* als Spiel viel anfängerfreundlicher ist als *Starcraft 2*."

simpleren Spielprinzip (siehe Extrakasten auf Seite 120), welches entfernt an eine im Team und in Echtzeit gespielte Schachpartie erinnert, anlocken. Wer Blut geleckt hat, der kommt so schnell nicht mehr davon los und will seinen „Skill" steigern. Ähnliches könnte man jetzt auch über *Starcraft 2* und Co. sagen, aber *League of Legends* hat ein paar Tricks auf Lager, wie sie der Konkurrenz in den vergangenen Jahren ein Schnippchen schlagen konnten.

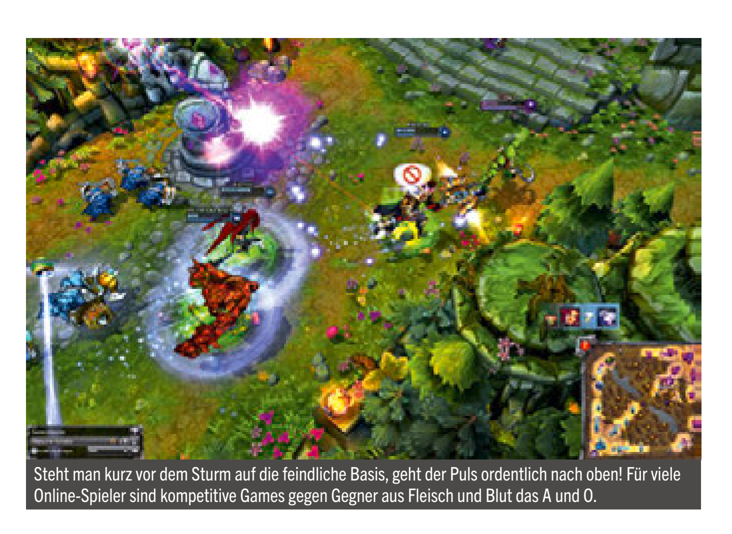
Eine Frage des Geldes?

League of Legends ist ein Free-2Play-Titel und damit gebührenfrei spielbar, die Einstiegshürde ist dementsprechend gering. Einfach einen Account anlegen und das Spiel kostenlos herunterladen, schon ist man bereit – was gerade für Schüler attraktiv ist. Selbst *Starcraft 2*, für das Blizzard keine Abo-Gebühren erhebt, ist durch den Kaufpreis (Buy2Play) zu Beginn teurer. Gibt es jedoch Kostenfallen, durch die einem Riot nachträglich das Geld aus den Taschen zieht? Nein, zumindest nicht in erheblichem Umfang. Denn jede Woche darf man zehn der inzwischen 113 Champions frei spielen, nach sieben Tagen ändert sich die Auswahl. So können die Spieler regelmäßig neue Charaktere ausprobieren und wenn ihnen einer davon besonders gut gefällt, wird er in der Regel auch gekauft. Die Preise pro Figur sind mit 1,50 bis 5,40 Euro taschengeldtauglich und viele *LoL*-Spieler bleiben auch bei einem kleinen Kreis von Champions, denn man muss den Umgang mit ihnen auch erst mal erlernen. Alternativ kann man die Figuren auch gegen Einflusspunkte erwerben, die man sich pro Partie erspielt.

Geld ausgeben ist also kein Muss. Einzig Skins, also spezielle Texturpakete, mit denen man das Aussehen des Champions verändert, und Erfahrungspunkte- sowie Einflusspunkte-Booster sind nur gegen echtes Geld zu haben. Diese sind aber nicht spielentscheidend, da sie nur den Spielfortschritt des Beschwörers außerhalb der Partien beschleunigen. Die Spiele an sich werden davon also nicht beeinflusst und damit ist *League of Legends* nicht „Pay2Win".

Gruppendynamik 4tw!

Manche Games wie *LoL* schaffen es, Spieler langfristig zu binden, und das liegt nicht immer am Spiel selbst. Das Schlüsselwort lautet Gruppengefühl, denn Gilden und Clans sind die stärksten Bindemittel, die einen auch dann noch dazu motivieren, sich ins Spiel der Wahl einzuloggen, wenn dies bereits an Ausstrahlung eingebüßt hat. Ohne dieses Mit- und Gegeneinander lie-



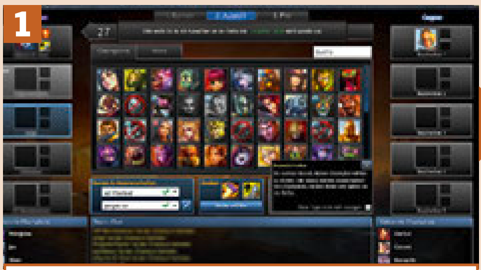
Steht man kurz vor dem Sturm auf die feindliche Basis, geht der Puls ordentlich nach oben! Für viele Online-Spieler sind kompetitive Games gegen Gegner aus Fleisch und Blut das A und O.



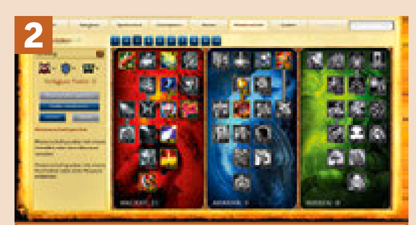
WIE FUNKTIONIERT LEAGUE OF LEGENDS?

Ist es Echtzeitstrategie oder doch eher ein Action-RPG? Eine Mischung aus beidem, lautet die Antwort. Im Grunde treten zwei Spieler-Teams gegeneinander an und versuchen mithilfe von NPCs die feindliche Basis zu zerstören. Was einfach klingt, hat jedoch viele Facetten.

Am Beispiel des klassischen Spielmodus „Kluft der Beschwörer" demonstrieren wir den Ablauf einer typischen Partie.

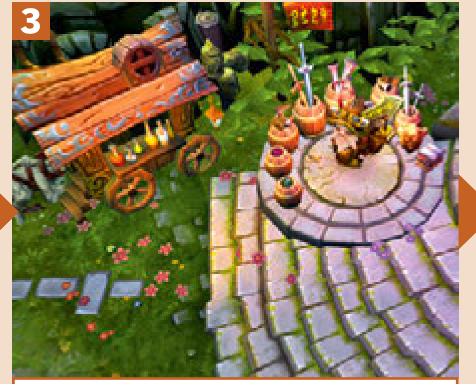


Champion-Auswahl
Vor Spielbeginn wählen die Spieler ihre Champions aus. Das kann je nach Voreinstellung vollkommen frei geschehen oder nach bestimmten Regeln, zum Beispiel jedes Team abwechselnd. Dazu sollte das Team homogen aufgestellt sein, denn es gibt bestimmte Rollen (Tank, Heiler, Schadensausteiler, Jungler), die es auszufüllen gilt.



Runen & Meisterschaften auswählen
Normalerweise legt man das Runen- und Meisterschafts-Setup (passive Talente) vor jeder Partie fest, allerdings gibt es mehrere Speicherplätze dafür. Je nach gewähltem Champion können Sie jenes Setup aktivieren, das Ihren aktuellen Champion am besten unterstützt.





Einkaufen
Während der Countdown zum Spielbeginn läuft, kaufen Sie im Shop am Startpunkt erste Gegenstände ein. Später, wenn Sie in der laufenden Partie ausreichend Gold erwirtschaftet haben, kehren Sie hierhin immer wieder zurück, um neue Items zu erwerben.

ße sich wohl kaum der lang anhaltende Boom von *League of Legends* und seinem Vorgänger *DotA* erklären. Auf dem Schulhof, im Pausenraum oder im Chat werden die Ergebnisse des vorherigen Spieltages diskutiert, Taktiken angepasst und am folgenden Abend umgesetzt. Am nächsten Tag beginnt das Spiel von Neuem. Wer einige Tage fehlt, kann bereits in einen Wissens- und Trainingsrückstand geraten, beinahe tägliche Anwesenheit ist in kompetitiven Spielen wie *League of Legends* Pflicht. Umso härter fällt der kalte Entzug aus, wenn man einmal längerfristig nicht dabei ist, sei es durch Urlaube, Krankheit oder einfach schulisch oder beruflich. So entsteht ein nicht zu unterschätzender Gruppendruck.

> „Bei der Entwicklung von *League of Legends* war es unser Ziel, das Genre zugänglicher zu machen […] und dabei dessen ‚Seele' zu bewahren."
>
> Mark Merrill, President Riot Games

Sanfte Lernkurve

Wichtig für die Motivation ist, dass Fehler im Teamspiel nicht ganz so hart bestraft werden wie im „Eins gegen Eins", der typischen Spielvariante in *Starcraft 2*. Wer in *Starcraft 2* falsch aufbaut, ein wichtiges Gefecht verliert oder auch nur ein paar Sekunden langsamer vorankommt als der Gegner, kann in der laufenden Partie kaum noch aufholen und verliert. In *League of Legends* dagegen kann ein schwacher Mitspieler zwar auch den Sieg kosten, in der Regel haben jedoch beide Seiten stärkere und schwächere Spieler. Ein ausgefeiltes Elo-System sorgt zudem dafür, dass meist Spieler gleicher Stärke gegeneinander antreten. Zwar gibt es immer mal wieder erfahrene Spieler, die „smurfen", also neue Accounts anlegen und mit ihrer Erfahrung Einsteiger aufmischen. Normal ist das jedoch nicht, da man keinen spielerischen Vorteil davon hat. Denn mit seinem Haupt-Account kann man alle Champions spielen, die man inzwischen erworben hat und jederzeit die Talente des Beschwörers an den zu spielenden Stil anpassen. Einzig die Tatsache, dass man immer häufiger gegen härtere Gegner antreten muss, bewegt manchen Veteranen dazu, mal eine Entspannungsrunde mit seinem „Smurf" zu drehen.

Kurzweilig, aber kein Spielesnack

Dazu kommt der Faktor Zeit. Im Gegensatz zu ausufernden Raid-Abenden in *World of Warcraft* sind die Runden in der Kluft der Beschwörer auf 30 bis 45 Minuten angesetzt. Damit ist *League of Legends* zwar kein Spiele-Snack wie *World of Tanks*, bei dem jede Runde nur rund zehn Minuten dauert. Trotzdem hat man genug Zeit, einzelne Fehler im Laufe der Partie wieder wettzumachen.

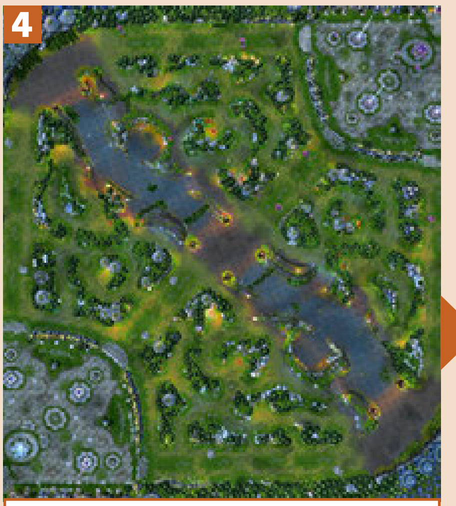
In reinen Random-Gefechten, also in per Zufall zusammengestellten Teams, ist der Ton jedoch rau. Verständnis darf man kaum erwarten. Beleidigungen werden von Riot zwar geahndet, aber das hilft in dem Moment nicht, in dem man als „N00b" (Neuling ohne Plan)



Grafisch ist *League of Legends* sicher nicht mehr „State of the Art", durch den Comic-Look wirkt es jedoch zeitlos und kann selbst nach vier Jahren mit der Konkurrenz noch mithalten.



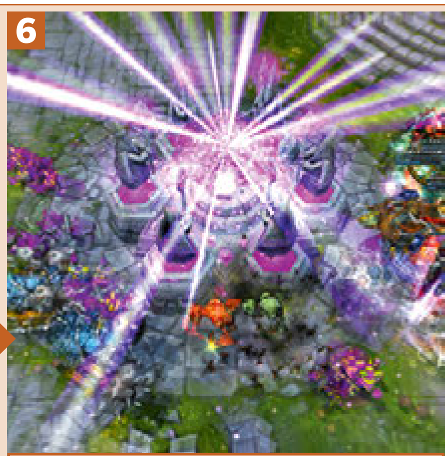
Beim Wechselspiel zwischen Angriff und Verteidigung braucht man das nötige Fingerspitzengefühl. Die über 100 Champions spielen sich zudem derart unterschiedlich, dass man viel zu erlernen hat.



Early Game: Lane farmen
Die Karte bietet drei Wege (Lanes) zur Feindbasis. Die Spieler verteilen sich mit ihren Champions auf diese Lanes und „farmen" die feindlichen NPCs und generieren so Gold- und Erfahrungspunkte, um den eigenen Champion zu leveln.



Mid Game: Gruppenkämpfe
Haben Sie mit Level 6 die ultimative Fähigkeit Ihress Charakters freigeschaltet, kommt es in der Regel zu ersten Gruppenkämpfen mit feindlichen Champions. Nun versuchen beide Parteien, sich erste strategische Vorteile zu erspielen, zum Beispiel indem sie feindliche Turmstellungen zerstören.



Late Game: Sturm auf die Feindbasis
Am Ende kommt es regelmäßig zu Gruppenkämpfen und man dringt entweder in die Feindbasis ein und zerstört diese oder verteidigt die eigene Basis gegen einen inzwischen starken Gegner. Zwar ist selbst in dieser Phase noch für beide Seiten ein Sieg möglich, in der Regel zeichnet sich aber die Überlegenheit einer Partei ab, sodass die unterlegene oftmals aufgibt.

oder Schlimmeres tituliert wird. Viele ältere Spieler nehmen solche Beleidigungswellen zum Anlass, sich gleich wieder von *League of Legends* zu verabschieden.

Generell spielt hier die Altersstruktur der Spieler eine große Rolle, denn *LoL* ist gerade bei jüngeren Gamern sehr bliebt. Der Comic-Look und die niedrigen Kosten helfen dabei. Und wenn man *League of Legends* „ernsthaft" spielen will, muss man auch viel Zeit investieren. Und Zeit haben Schüler und Studenten im Vergleich zu Eltern und Arbeitnehmern deutlich mehr.

Greifbare Vorbilder

Eine vielversprechende Perspektive und Vorbilder sind die letzten zugkräftigen Elemente, die für *League of Legends* sprechen. Vorbilder aus Fleisch und Blut, keine erfundenen wie *Warcrafts* Thrall oder Tolkiens Gandalf. Nein, in *League of Legends* findet man echte Menschen mit Stärken und Schwächen, Triumphen und Niederlagen, und zwar im elektronischen Sport. Nicht nur im E-Sport-Mekka Südkorea, auch in Nordamerika und Europa ist *LoL* als virtueller Wettkampf seit Langem etabliert. Riot hatte 2010 die erste Profi-Saison für *League of Legends* gestartet, inzwischen wird die dritte bestritten. Aber nicht mehr mithilfe fremder Träger, sondern in einer eigenen *League of Legends* Championship Series mit hochdotierten Preisen und monatlichem Salär für die Spieler. Regelmäßige Amateur-Turniere geben den heute noch unbekannten Spielern die Möglichkeit, die Stars von morgen zu sein. Und die Idee des schnellen Ruhms mit wenig Aufwand und vor allem mit Spaß am Spiel zieht bei vielen Jugendlichen. Wenn man nicht selbst diesen Erfolgsweg bestreitet, so fiebert man doch wenigstens mit den Stars und Sternchen des E-Sports mit. Der Spieler sk.ocelote ist so einer. Er ist der Christiano Ronaldo der *LoL*-Szene: von der iberischen Halbinsel, gut aussehend, talentiert und etwas exzentrisch. Ein Mann, der nicht nur gut spielen, sondern sich auch noch gut verkaufen kann. Auf Facebook folgen ihm allein über 200.000 Menschen! Auch wenn sein Clan SK Gaming international in *LoL* nicht der stärkste ist, er allein verschafft seinem Team und *League of Legends* Glanz und Gloria.

> „Praktisch alle *LoL*-Spieler haben Interesse am E-Sport auf höchstem Niveau gezeigt."
>
> Brandon Beck, CEO Riot Games



Exzentrische Ausnahmespieler wie sk.ocelote (3. v. r.) sind die Christiano Ronaldos des E-Sports und verleihen *League of Legends* das gewisse Flair und der Profi-Szene etwas Glamour.

Stete Veränderung

Durch die großen Turniere eröffnen sich aber auch für normale Spieler neue Perspektiven. Ob Team Dignitas oder Gambit Gaming (ehemals Moscow 5), immer wieder sorgen bis dahin unbekannte Spieler und Teams mit neuen Strategien und Taktiken für Überraschungen, besiegen etablierte Gegner und verändern somit das sogenannte Metagame. Ähnliches gilt auch für den Profifußball: So erfand der sowjetische Trainer Viktor Maslov das Pressing und der FC Barcelona definierte das spanische Tiki-Taka-Spiel. Der Fußball folgt zwar weiterhin denselben Grundregeln, das Spiel aber ist ein anderes. Und genauso verhält es sich in *League of Legends*. Durch die Menge der Champions und die große Bandbreite an professionellen und semiprofessionellen Teams kommen immer wieder neue Ideen auf, die *LoL* neuen Schwung geben und das Interesse der Spieler hoch halten. Daher ist auch nach vier Jahren der Aufstieg ungebremst und ein Ende derzeit nicht absehbar. Wir sind gespannt, wie sich *League of Legends* noch entwickeln wird und wo die Grenzen des Wachstums liegen. ❑

ALTERNATIVE MOBA-TITEL

Wer Champion Teemo und Co. satt hat, der schaut mal bei der Konkurrenz rein. Diese MOBA-Titel sind mehr als einen Blick wert:

1 Dota 2
Valve | Stand: Beta-Test

2 Heroes of Newerth
S2 Games | Stand: Erschienen

3 DotA
DotA Allstars | Stand: Erschienen

4 Demigod
Gas Powered Games | Stand: Erschienen

5 Blizzard All-Stars
Blizzard Entertainment | Stand: In Entwicklung

Vor 10 Jahren

Juni 2003

Von: Marc Brehme

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben



▶ Titelthema der Ausgabe 6/2003 war der Ego-Shooter *Half-Life 2*, für den wir Entwickler Valve einen Besuch abstatteten. Als Vollversion kredenzten wir unseren Lesern die *Verkehrsgigant: Gold Edition*.

Tropico 2



Piraten, Planken und Plündereien im Test des Monats

TESTURTEIL TROPICO 2

ENTWICKLER Frog City
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 25. April 2003
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Internet: –; Netzwerk: –; 1 Sp./Packung

82

TESTCENTER Processor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB – 256 MB – 512 MB – 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Ungewöhnliches Wirtschaftssystem
+ 25 Missionen
+ Stimmungsvolle Musik
+ Komplexes Gameplay
– Sich wiederholende Missionen

GRAFIK	82%
SOUND	82%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	–

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PORT ROYALE** oder **ANNO 1503** mochten.



Die Grafik war schick, ließ im Gegensatz zu *Anno 1503* aber Details vermissen. Gebäude wurden in *Tropico 2* noch zeilenweise hochgezogen – wie in *Die Siedler 2*.

„Kann *Anno 1503* jetzt abdanken?“ fragten wir provokativ auf dem Cover der PC-Games-Ausgabe vor zehn Jahren und unterzogen die witzige Wirtschaftssimulation *Tropico 2* einem beinharten Test auf sieben Seiten. Die Redakteure Harald Wagner und Petra Fröhlich (damals noch Maueröder) besiedelten nächtelang eine tropische Insel mit ausgeklügelten Piratennestern. Da wurden nicht nur Häfen und Schiffe gebaut, sondern auch Lasterhöhlen, Spelunken und sogar Freudenhäuser in die Pampa gepflanzt. Ein echter Pirat will schließlich zwischen seinen Kaperfahrten auch zu Hause gut unterhalten werden. *Tropico 2* von Entwickler Frog City, in dem Sie als Piratenkönig über Ihre vergnügungssüchtigen Tagediebe zu wachen hatten, entpuppte sich als vergnügliche Software-Piraterie auf hohem Niveau. Vor allem der tolle Humor hatte es unseren Testern angetan. Kleinere Schwächen im Detail kosteten allerdings Wertungspunkte. Dazu gehörten sich wiederholende Missionen und die insgesamt wenig detailreiche Grafik ebenso wie der Kritikpunkt, dass man die Karabik nicht selbst erkunden, belagern und erobern durfte. Mehr als Schiff losschicken und Daumen drücken war nicht drin. So ankerte *Tropico 2* schließlich mit 82 Punkten in unserem Wertungshafen.

Half-Life 2

Der Beginn der Steam-Ära

Offiziell wurde *Half-Life 2* der Öffentlichkeit erst Mitte Mai 2003 auf der Spielefachmesse E3 vorgestellt. Wir reisten jedoch bereits vorab zu einer Enthüllungsaudienz beim US-amerikanischen Entwickler Valve, um uns anzuschauen, wie die Geschichte um den wohl berühmtesten Wissenschaftler der Spielewelt weitergeht. Unter strengster Geheimhaltung hatte Valve in den vergangenen vier Jahren an den neuen Abenteuern jenes Gordon Freeman gearbeitet, der bereits in *Half-Life* (1998) die Welt vor einer Alien-Invasion rettete. Und was unser frisch gebackener US-Korrespondent Heinrich Lenhardt beim Besuch der heiligen Hallen von Valve vom Nachfolger zu sehen bekam, fasste er begeistert in folgende Worte: „Absolut irre. Wo andere Shooter ‚nur‘ auf schöne Grafik setzen, blitzen bei *Half-Life 2* jede Menge Gameplay-Genialitäten auf. Die neue Engine mit ihren KI- und Physik-Stärken dürfte auf Jahre hinweg die PC-Landschaft prägen.“ Und er sollte recht behalten. *Half-Life 2* setzte in neue Maßstäbe und räumte später 96 Punkte im Test in Ausgabe 12/2004 ab – die nach wie vor höchste vergebene Wertung von PC Games.



▲ Auf sieben Seiten enthüllten wir mit *Half-Life 2* Valves kommenden Ego-Shooter-Hit.

▶ Ergänzend zum Artikel brachte US-Korrespondent Heinrich Lenhardt auch eine Videoreportage mit.

... besucht die **Half-Life 2**-Macher im Valve-Hauptquartier. Damit keine Missverständnisse aufkommen: Man hat ihn freiwillig reingelassen – das güldene Brecheisen links neben ihm ist lediglich ein berühmtes Relikt aus **Half-Life 1**.

Call of Duty angekündigt

Eine langlebige Spielemarke wird geboren



Das Spiel bot auch in der Einzelspielerkampagne durch KI-Kollegen und Skripte ein gewisses Team-Gefühl.

Im Jahr nach dem Erscheinen von EAs *Medal of Honor: Allied Assault* (2002), das in den USA erfolgreichster Shooter dieses Jahres wurde, kündigten Infinity Ward und Activision ein ähnliches Produkt an. Das Spiel hieß *Call of Duty* und ist der geführt schärfste Erzfeind der Konkurrenzmarke *Medal of Honor* – bis heute, wenn uns beide Serien nach wie vor in regelmäßgen Abständen neue, mehr oder minder tolle, Fortsetzungen kredenzen. Damals stellten wir Shooter-Neuling *CoD* auf drei Seiten vor.

Full Throttle 2



Adventure Nachfolger angekündigt

Ein nach dem Release des Biker-Adventures *Full Throttle* im Jahr 1995 angekündigter Nachfolger wurde kurzfristig eingestellt. 2002 startete Lucas Arts einen zweiten Versuch. Doch die Bilder von *Full Throttle 2: Hell on Wheels* in unserer News sehen dürftig aus. Kurz danach wurde das Projekt endgültig eingestellt. Ein von Fans noch immer ersehntes Comeback von Biker Ben ist durch die Schließung von Lucas Arts nun sehr unwahrscheinlich geworden.

Neu: Das Ab-18-Abo

PC Games unzensiert für erwachsene Leser

Als Reaktion auf den kurz zuvor per Gesetz verschärften Jugendschutz in Deutschland bietet PC Games zusätzlich ein „Ab-18-Abo" an. Damit können wir volljährigen Abonnenten auch weiterhin alle Demos, Videos und Vollversionen zur Verfügung stellen, die in der Kiosk-Ausgabe mangels Altersnachweisprüfung und Jugendschutz nun nicht mehr enthalten sein dürfen.



Die begehrte Petra

Liebliche Leserbriefe für die Chefin



Damals hieß unsere Chefredakteurin Petra noch Maueröder.

Dieses Schreiben (Auszug rechts) an Leserbriefonkel Rainer Rosshirt weckte die besondere Aufmerksamkeit der gesamten Redaktion. Die Frage, ob sie jemals persönlichen Kontakt zu diesem Leser aufnahm, ließ sie bis heute unbeantwortet. „Eine Lady genießt und schweigt" – mehr war unserer Chefin auf Nachfrage zu diesem Thema nicht zu entlocken.

PRIVATLEBEN

Hallo Rainer,

ich als langjähriger PC-Games-Leser musste beim Genießen eurer Zeitschrift mal wieder feststellen, wie außergewöhnlich attraktiv eure Chefredakteurin Petra Maueröder doch ist. Wirklich atemberaubend, nicht nur intelligent und erfolgreich, nein, noch dazu elfengleiche Züge und dieses bezaubernde Lächeln. So mal ganz unter uns – sie ist doch bestimmt liiert bzw. hat an jedem Finger einen Verehrer, oder? Na ja, die Frauen, die man nicht erreichen kann, waren für einen schon immer die schönsten, nicht wahr? Gut, das

Sponge-Bob: Employee of the month



Ein Kinder-Spiel auf Englisch?

Schwamm drüber!



Gurken des Monats

Vor diesen Spielspaß-Rohrkrepierern warnten wir ausdrücklich.



Top Gun

Kaum ein Film kann sich so vieler schlechter Spiele-Umsetzungen rühmen wie Top Gun.

41



Der Mai 2003 war keineswegs ein Wonnemonat. Zumindest nicht aus wertungstechnischer Sicht. In der Ausgabe vor zehn Jahren waren kaum echte Hits enthalten, das Gros der Spiele bewegte sich im 60er-Bereich. Doch es gab vier unrühmliche Ausnahmen, die wir nicht einmal leidensfähigen Genrefreunden empfehlen konnten, sondern vor denen wir ausdrücklich warnen mussten. Mit dem englischsprachigen Kinderspiel *Sponge-Bob: Employee of the month* schaffte es Hersteller THQ damals sogar, mit den erreichten 12 Punkten in unserem Negativ-Empfehlungskasten „Schwarze Liste" im Einkaufsführer vorzurücken. Auf den weiteren Plätzen folgten der Saurier-K(r)ampf *Dino Crisis 2* (33 Punkte), das chinesische Strategiespiel *Dragon Throne* (Wertung: 39) und die Lizenz-Verschrottung *Top Gun* mit 41 Zählern in der Spielspaßwertung. Redakteur Rüdiger Steidle zog zu Letztgenanntem folgendes Fazit: „Als eine Art *Moorhuhn 3D* macht das Spiel ein paar Stunden Spaß, ist auf Dauer aber viel zu simpel."

In der Wildnis begegnen Ihnen in *Neverwinter Nights* oft gefährliche Monster, wie hier diese Riesen, die dem Helden auf der Straße nahe eines Waldes auflauern.

MEISTERWERKE

Die Neverwinter-Nights-Reihe

Von: Andreas Bertits

Die zweiteilige *Neverwinter Nights*-Serie gehört nicht nur dank des Editors zu den Meilensteinen der PC-Rollenspiele.

Wer den Titel *Neverwinter Nights* hört, denkt mit Sicherheit an das Rollenspiel des Entwicklerstudios Bioware aus dem Jahr 2002. Doch elf Jahre zuvor erschien ein anderes Spiel unter exakt demselben Namen, welches eines der ersten Online-Rollenspiele überhaupt darstellte und über den Internet-Anbieter AOL spielbar war. *Neverwinter Nights* erfreute sich vieler Fans, wurde allerdings aus rechtlichen Gründen 1997 eingestellt. Als Bioware nach dem Erfolg von *Baldur's Gate 2* im Jahr 2000 ein neues Rollenspiel mit *AD&D*-Lizenz entwickelte, ließ man sich vom Online-Rollenspiel-Klassiker inspirieren und übernahm nicht nur den Namen, sondern auch das Szenario: die Stadt Neverwinter, welche sich an der Schwertküste der Vergessenen Reiche befindet.

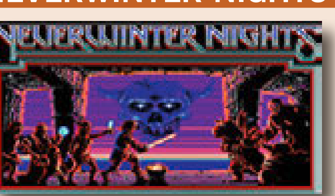
Neverwinter Nights

Neverwinter Nights nutzt im Gegensatz zu *Baldur's Gate 2* eine 3D-Engine, mit der sich die Perspektive zoomen und drehen lässt. Die Geschichte dreht sich um eine Seuche, welche die Bevölkerung von Neverwinter langsam dahinrafft. Frisch in der Stadt eingetroffen, ist es Ihre Aufgabe, herauszufinden, was es mit dieser Krankheit auf sich hat und wer hinter der Verbreitung steckt. Dabei stoßen Sie auf ein uraltes Volk, das langsam aus seinem tiefen Schlaf erwacht und das Land für sich erobern will.

Die Geschichte ist in vier Kapitel unterteilt, welche Sie zu verschiedenen Orten rund um die Stadt Neverwinter führen. Allerdings alleine, denn im Gegensatz zu *Baldur's Gate 2* gibt es keine Heldentruppe mehr. Dies stieß damals vielen Fans sauer auf, denn gerade die interessanten Persönlichkeiten, Hintergrundgeschichten und Gespräche mit und zwischen den Gefährten waren Highlights von *Baldur's Gate 2*. Zwar ist es in *Neverwinter Nights* möglich, einen Söldner anzuheuern, doch der Tiefgang in der Party bleibt weitgehend auf der Strecke. Auch die Geschichte an sich kann nicht an das epische Machwerk von *Baldur's Gate 2* heranreichen. Und doch konnte *Neverwinter Nights* überzeugen und scharte eine große Fangemeinde um sich. Dies ist dem Editor zu verdanken, der dem Spiel beiliegt.

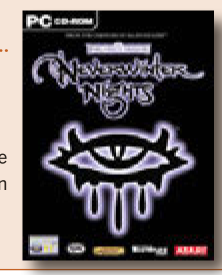
DIE GESCHICHTE DER NEVERWINTER-NIGHTS-SPIELE

Neverwinter Nights (AOL)

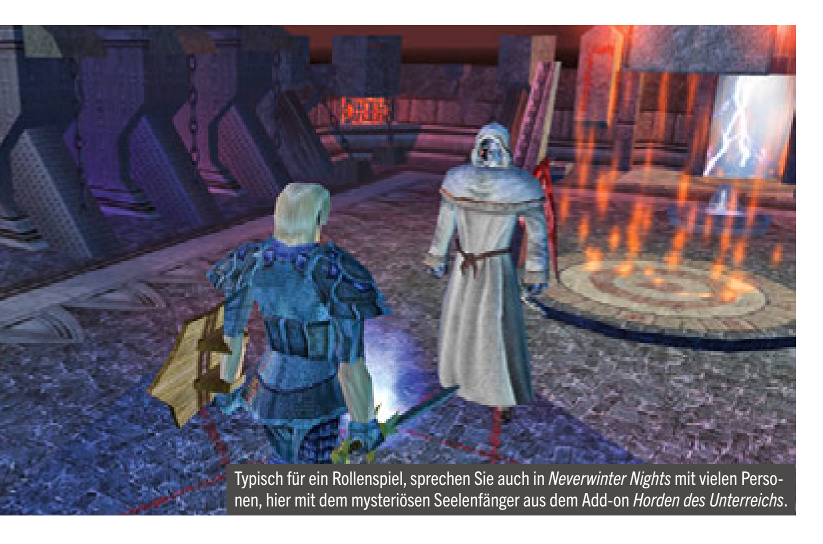


Release: 1991
Entwickler: Stormfront Studios
Genre: Online-Rollespiel
Besonderheit: Das über den Internet-anbieter AOL vertriebene Online-Rollenspiel bot Rundenkämpfe und die Möglichkeit, mit anderen Spielern zu kommunizieren.
PC Games-Wertung: -

Neverwinter Nights



Release: Juni 2002
Entwickler: Bioware
Genre: Einzel- und Mehrspieler-Rollenspiel
Besonderheit: Einfach zu bedienender Editor, mit dem die Community noch heute neue Abenteuer selbst erstellen und untereinander tauschen kann.
PC Games-Wertung: 84



Typisch für ein Rollenspiel, sprechen Sie auch in *Neverwinter Nights* mit vielen Personen, hier mit dem mysteriösen Seelenfänger aus dem Add-on *Horden des Unterreichs*.

Abenteuer Marke Eigenbau

Der Editor stellt das Herzstück des Spiels dar. Einfach und schnell kann damit jeder, der sich etwas damit befasst, eigene Abenteuer erstellen. Mit wenigen Mausklicks ist es möglich, ein Gebiet zu erschaffen, es mit Monstern und Nichtspieler-Charakteren zu bevölkern und eine Geschichte um alles zu stricken. Gespräche können selbst geschrieben und Belohnungen für bestandene Missionen verteilt werden. Wer etwas mehr Zeit in den Levelbaukasten investiert, ist sogar in der Lage, gigantische Abenteuer-Kampagnen zu erstellen, mit eigenen Hintergrundgeschichten und komplexen Charakteren. Dank dieses Editors hielt sich *Neverwinter Nights* eine sehr lange Zeit aktuell, da die Community sich selbst mit neuen Abenteuern versorgte.

Mehrspieler-Spaß

Ein weiterer interessanter Aspekt von *Neverwinter Nights* ist der Mehrspieler-Part. Fast jedes Abenteuermodul kann mit anderen Spielern gespielt werden. Dazu übernimmt jeder einen Helden und steuert diesen durch das Abenteuer. Strategien werden untereinander abgesprochen und Teamwork ist gefragt. Es ist sogar möglich, dass ein Spieler die Rolle des sogenannten Dungeon Masters (Spielleiters) übernimmt, der ähnlich wie in einem Pen&Paper-Rollenspiel unsichtbar die Reise der Helden überwacht und auch jederzeit eingreifen kann, wenn etwas nicht so läuft, wie es eigentlich vorgesehen ist.

Die Abenteuer gehen weiter

Nicht nur die von Spielern mittels des Editors erstellten Abenteuer hielten die Fans bei der Stange. Es erschienen auch zwei offizielle Add-ons, welche eine Geschichte erzählen, die parallel zu der des Hauptspiels stattfindet. Mit diesen Erweiterungen wurden auch neue Grafik-Elemente für den Editor mitgeliefert, sodass Modder in der Lage waren, noch komplexere Abenteuermodule zu erstellen.

Neverwinter Nights ist ein Meilenstein der Computer-Rollenspiele. Allerdings nicht wegen der Story oder anderer Spielelemente wie beispielsweise das innovative Radialmenü, über welches man auf ungewohnte Art Aktionen durchführen kann. Es ist einzig dem enthaltenen Editor zu verdanken, wie erfolgreich und langlebig das Spiel geworden ist. Das ist auch beim Nachfolger *Neverwinter Nights 2* nicht anders.

DER SCHATTEN VON UNDERNZIT

Im ersten Add-on zu *Neverwinter Nights* werden Sie in die Wüste geschickt.

Parallel zu den Ereignissen des Hauptspiels *Neverwinter Nights* machen Sie sich als junger Abenteurer im Add-on *Der Schatten von Undernzit* auf, die legendäre Nesseril-Stadt Undernzit zu finden, die einst in der Wüste Anauroch vom Himmel gestürzt sein soll. Vor langer Zeit war diese Stadt ein Ort voller Wissen und uralter Magie und Schatzsucher möchten diese Geheimnisse nun erkunden.
Klar, dass bei der Expedition einiges schiefläuft und die Geheimnisse der alten Nesseril deutlich gefährlicher sind, als dies den Anschein hatte. Sie müssen sich vielen Herausforderungen stellen, um zu überleben und die Mysterien zu erkunden.

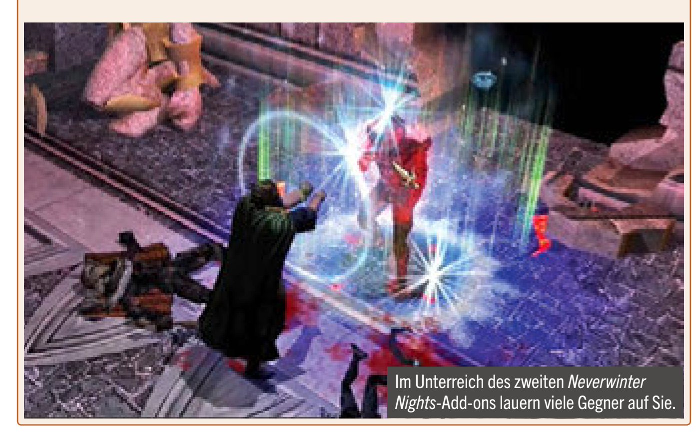


Unter der Anauroch-Wüste bekämpfen Sie im Add-on *Der Schatten von Undernzit* einen Mantikor.

DIE HORDEN DES UNTERREICHS

Tief im Untergrund legen Sie sich in der zweiten Erweiterung mit den Drow an.

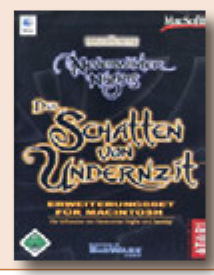
Das Add-on *Die Horden des Unterreichs* schließt unmittelbar an die Geschehnisse der Erweiterung *Der Schatten von Undernzit* an. Nachdem Sie den Gefahren der Nesseril-Stadt entkommen konnten, machen Sie sich auf nach Tiefwasser, einem der größten Handelszentren der Vergessenen Reiche. Doch die Stadt wird von finsteren Kreaturen aus dem Unterreich belagert.
Sie sind dazu auserkoren, herauszufinden, warum das Unterreich diesen Angriff gestartet hat, und werden dabei selbst in die finsteren Höhlen gelangen, wo Sie sich mit den Drow-Elfen auseinandersetzen.



Im Unterreich des zweiten *Neverwinter Nights*-Add-ons lauern viele Gegner auf Sie.

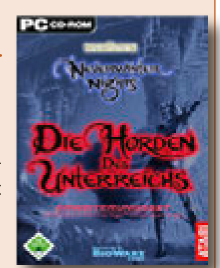
Der Schatten von Undernzit

Release: Juni 2003
Entwickler: Floodgate Entertainment
Genre: Einzel- und Mehrspieler-Rollenspiel
Besonderheit: Erzählt eine zum Hauptspiel parallel ablaufende Geschichte in neuen Gebieten, welche Modder auch zur Erstellung neuer Abenteuer nutzen konnten.
PC Games-Wertung: 84



Die Horden des Unterreichs

Release: Dezember 2003
Entwickler: Bioware
Genre: Einzel- und Mehrspieler-Rollenspiel
Besonderheit: Das Unterreich und die Kultur der geheimnisvollen und brutalen Drow-Elfen steht im Mittelpunkt einer spannenden neuen Geschichte.
PC Games-Wertung:




In einer Krypta kommt es in *Neverwinter Nights 2* zu einem Kampf gegen Dämonen.


Im Hauptspiel *Neverwinter Nights 2* reisen Sie anhand einer Karte zu den Zielorten.


In interessanten Gesprächen erfahren Sie in *NWN 2* mehr über die Handlung und Ihre Gefährten.

Neverwinter Nights 2

Da *Neverwinter Nights* so erfolgreich war, wurde natürlich an einem Nachfolger gearbeitet. Diesen entwickelte allerdings nicht mehr Bioware, sondern Obsidian Entertainment, die schon mit *Star Wars: Knights of the Old Republic 2* bewiesen hatten, dass sie einen würdigen Nachfolger zu einem Bioware-Spiel produzieren konnten.

Obsidian Entertainment nahm sich die Kritik am Vorgänger zu Herzen, weswegen sich *Neverwinter Nights 2*, welches 2006 erschien, wieder deutlich mehr an *Baldur's Gate 2* orientiert. Es existiert also wieder eine Heldengruppe, die aus interessanten und komplexen Charakteren besteht. Auch in Sachen Geschichte beschritt man wieder tiefgründigere Pfade.

Interdimensionaler Krieg

Die Story von *Neverwinter Nights 2* dreht sich um einen Krieg, der auf einer anderen Dimensionsebene stattfindet. Eine der Schlachten jedoch wird in den Vergessenen Reichen ausgetragen. Das kleine Dorf Westhafen wird Schauplatz eines Kampfes gegen die Githyanki – Wesen aus einer anderen Dimension. Während der Auseinandersetzungen wird eines der extrem mächtigen Silberschwerter der Githyanki zerstört und einer der Splitter landet in Ihnen. Die Githyanki machen sich nun auf, diesen Splitter zurückzubekommen, weswegen Sie fliehen müssen. Unterwegs treffen Sie auf viele Gefährten, darunter den zwergischen Raufbold Khelgar oder den Magier Sand, der mit sich selbst spricht.

Im Verlauf der Abenteuer kommen Sie den Charakteren immer näher und finden mehr über deren Hintergrundgeschichte heraus, woraus sich eigene Abenteuer ergeben. Es ist sogar möglich, eine Romanze mit dem einen oder anderen Partymitglied einzugehen. Durch die Gespräche mit und auch innerhalb der Party entsteht ein enormer Tiefgang und man freundet sich regelrecht mit den Charakteren an und fiebert mit ihrer Entwicklung mit.

Fortsetzungsgeschichte

Die Abenteuer von *Neverwinter Nights 2* wurden 2007 im Add-on *Mask of the Betrayer* fortgesetzt, welches den Protagonisten an einen seltsamen Ort versetzt. Getrieben von einem Fluch, finden Sie neue Freunde, deren Persönlichkeiten fast noch interessanter sind als die aus dem Hauptspiel. Generell ist die Geschichte von *Mask of the Betrayer* sehr einprägsam, da sie sehr surreal ist und mit Orten und Personen aufwartet, die einem im Gedächtnis bleiben.

Mit *Storm of Zehir* folgte ein Jahr später eine zweite offizielle Erweiterung. Sie erzählt allerdings eine eigenständige Geschichte und führt interessante Spielmechanismen ein. So ist es möglich, ein Handelsimperium zu gründen, und man erschafft nicht einen Helden, sondern gleich vier. Auch die Reisen wurden verändert, da Sie hier nicht einfach Orte auf einer Karte anklicken, sondern in einer herausgezoomten Ansicht dorthin wandern müssen.

Selbstgemachte Abenteuer

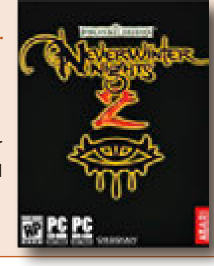
Auch *Neverwinter Nights 2* wird mit einem Editor geliefert, der sich ebenso einfach bedienen lässt wie der des Vorgängers. Noch heute erscheinen regelmäßig hervorragende Abenteuermodule von fleißigen Moddern der Community.

Neverwinter Nights 2 nutzt eine andere Grafik-Engine als Teil 1. Diese sorgt für eine detailliertere Optik, die jedoch ihren Preis fordert. Nur Besitzer leistungsfähiger PCs kommen in den Genuss eines ruckelfreien Spiels. Ein weiteres Problem ist die Kamera, die trotz Zoom-, Dreh- und Neigeeingeschaften nie so eingestellt werden kann, dass man den Überblick über alles hat. Aber dennoch macht *NWN 2* auch heute noch einen Riesenspaß! ❑

DIE GESCHICHTE DER NEVERWINTER-NIGHTS-SPIELE

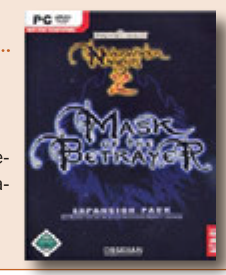
Neverwinter Nights 2

Release: November 2006
Entwickler: Obsidian Entertainment
Genre: Einzel- und Mehrspieler-Rollenspiel
Besonderheit: Wird wie der Vorgänger mit einem Editor geliefert, über den ebenfalls schnell neue Abenteuer und Orte kreiert werden können.
PC Games-Wertung: 84



Mask of the Betrayer

Release: September 2007
Entwickler: Obsidian Entertainment
Genre: Einzel- und Mehrspieler-Rollenspiel
Besonderheit: Das Add-on erzählt eine abstrakte Geschichte, in der ungewöhnliche und sehr tiefgründige Charaktere eine große Rolle spielen.
PC Games-Wertung: 83



MASK OF THE BETRAYER

Die Abenteuer aus *Neverwinter Nights 2* gehen in dem surrealen Add-on weiter.

Nach dem Ende von *Neverwinter Nights 2* verschlägt es Sie an einen mysteriösen Ort. Hier gestrandet, müssen Sie zunächst einmal herausfinden, wo Sie sich befinden und was vorgeht, denn plötzlich besitzen Sie neue Fähigkeiten, die Ihnen gar nicht gefallen. Ein Fluch zwingt Sie dazu, die Seelen von Lebewesen zu fressen. Gemeinsam mit neuen und hochinteressanten Gefährten erkunden Sie das mysteriöse Land Rashemen, in dem dunkle Magier und Hexen herrschen, um irgendwie diesen Fluch loszuwerden. Während Ihrer Abenteuer kommen Sie auch einer Rebellion des Hohepriesters Akachi gegen den getöteten Gott des Todes auf die Spur und müssen herausfinden, wie dies mit Ihnen zusammenhängt.



Während der Geschichte des Addons *Mask of the Betrayer* sprechen Sie auch mit einem verstorbenen Gott.

STORM OF ZEHIR

Das Add-on *Storm of Zehir* bietet ein vom Hauptspiel unabhängiges Abenteuer.

Die Abenteuer in der Erweiterung *Storm of Zehir* haben thematisch nichts mit der Geschichte von *Neverwinter Nights 2* und der ersten Erweiterung *Mask of the Betrayer* zu tun. Sie erstellen sich zu Beginn nicht einen, sondern gleich vier Helden und erleiden mit dieser Gruppe Schiffbruch. Auf der Halbinsel Chulth an Land gespült, machen Sie sich auf, in dieser Region etwas Entwicklungshilfe zu leisten. Dazu ist es möglich, ein Handelsimperium zu erreichen, wofür ein komplexes Wirtschaftssystem in das Spiel integriert wurde. Eine weitere Besonderheit ist das Reisen über Land, das nicht mehr anhand einer Karte stattfindet, auf der Sie Orte anklicken, sondern Sie wandern herausgezoomt über die Halbinsel und können Geheimnisse entdecken.



Um im Add-on *Storm of Zehir* von A nach B zu kommen, wandern Sie in einer herausgezoomten Perspektive über die Lanschaft.

DER EDITOR

Beide *Neverwinter Nights*-Teile wurden mit einem umfangreichen, aber leicht zu bedienenden Editor ausgestattet, welcher das Herzstück der Serie darstellt.

Als *Neverwinter Nights* im Jahr 2002 erschien, war es nicht die Einzelspieler-Kampagne, welche die Fans begeisterte. Auch nicht die Multiplayer-Elemente. Es war ein einfach zu bedienender Editor, mit dem jeder eigene Abenteuer erstellen konnte – und das mit nur wenig Einarbeitungszeit. Auch *Neverwinter Nights 2* folgte 2006 dieser Tradtition und bot ebenfalls ein solches Toolkit an. Im Editor wählt man aus, wie groß das Gebiet sein soll, das man erstellen möchte, und kann nun Objekte wie Bäume, Pflanzen oder Gebäude dorthin setzen, wo man sie gerne hätte. Natürlich ist es auch möglich, Nichtspieler-Charaktere und Monster irgendwo zu platzieren. Ein wenig komplizierter wird es, wenn man beispielsweise sogenannte Trigger platzieren möchte. Dazu wählt man am Boden oder am Objekt einen Bereich aus und weist diesem eine Aktion zu. So kann man etwa bestimmen, dass eine Zwischensequenz stattfindet, wenn der Held diesen im Spiel dann unsichtbaren Triggerbereich betritt. Auch Gespräche sind möglich, die man den Nichtspieler-Charakteren zuweisen kann und die selbst geschrieben werden müssen. Kisten können mit Fallen und Gegenständen bestückt und Missionen Erfahrungspunkten zugeteilt werden. Auf diese Weise lassen sich flott eigene Abenteuer erstellen.



Im Editor erstellen Sie eigene Abenteuer. Trotz der vielen Fenster und Funktionen geht das recht einfach.

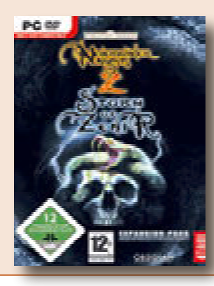
ANDREAS ERINNERT SICH:



Nach dem epischen *Baldur's Gate 2*, welches Bioware im Jahr 2000 veröffentlichte, war meine Vorfreude auf *Neverwinter Nights* groß. Ein wenig enttäuscht war ich schon von der Story und weil es keine echte Party mehr gab. Aber der Editor machte dieses Manko wieder wett. Sogleich erstellte ich mein erstes Abenteuermodul und hatte unglaublich viel Spaß dabei. Gerade wegen der etwas mauen Geschichte war die Überraschung über *Neverwinter Nights 2* umso größer, denn hier lieferte Obsidian Entertainment etwas ab, was *Baldur's Gate 2* zumindest recht nahe kam. Vor allem die interessanten Charaktere wussten voll zu überzeugen. Und auch hier verbrachte ich wieder mehr Zeit mit dem Editor als mit dem Spiel an sich – und tue das sogar heute noch ab und zu …

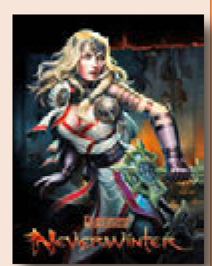
Storm of Zehir

Release: November 2008
Entwickler: Obsidian Entertainment
Genre: Einzel- und Mehrspieler-Rollenspiel
Besonderheit: Reisen finden nicht anhand einer Landkarte, sondern in einer herausgezoomten Perspektive statt und ein Wirtschaftssystem wurde integriert.
PC Games-Wertung: 80



Neverwinter

Release: 30. April 2013 (Start der Open Beta)
Entwickler: Cryptic Studios
Genre: Online-Rollenspiel
Besonderheit: *Neverwinter* ist ein MMORPG, das ganz in der Tradition der Serie einen Editor mitliefert, mit dem Spieler eigene Abenteuer erstellen können.
PC Games-Wertung: noch nicht bewertet



GEFORCE GTX 780
TEURE NEUE TOP-GRAFIKKARTE



Wenige Stunden vor Redaktionsschluss erreichte uns eine neue Nvidia-Grafikkarte: die Geforce GTX 780. Sie tritt die Nachfolge der ein Jahr alten GTX 680 an. Der interne Codename für die GTX 780, „Titan LE“, kündet von der Verwandtschaft zur GTX Titan, Nvidias amtierendem 900-Euro-Topmodell. Die GTX 780 muss gegenüber der Titan mit zwei Funktionsblöcken weniger auskommen und arbeitet folglich mit 2.304 Shader-Einheiten (Titan: 2.688). Das entspricht einem Defizit von 14 Prozent. Da der 780-Chip jedoch etwas höher taktet als der der Titan (863 gegenüber 836 MHz), fällt der Abstand mit rund zehn Prozent recht gering aus.

Beim Grafikspeicher halten sich die Unterschiede zwischen GTX Titan und GTX 780 in Grenzen: Beide takten ihr RAM mit 3.004 MHz an einer 384-Bit-Schnittstelle, die GTX 780 muss jedoch mit 3 anstelle von 6 GByte auskommen. All das genügt, um der GTX 680 deutlich davonzurennen, unsere ersten Tests deuten darauf hin, dass die GTX 780 im Mittel 20 Prozent schneller arbeitet und somit auch AMDs Radeon HD 7970 GHz Edition um mindestens zehn Prozent überholt. Da die GTX 780 den starken Titan-Kühler nutzt, arbeitet sie außerdem subjektiv leiser als die GTX 680. Ein offizieller Preis liegt uns noch nicht vor, man geht jedoch von rund 700 Euro aus.

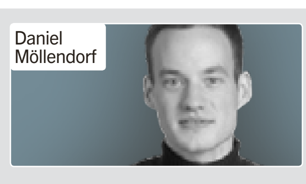
Info: www.nvidia.de

MÄUSE UND TASTATUREN VON LOGITECH
VERBESSERTE GAMING-EINGABEGERÄTE

Die neuen Logitech-Mäuse G700s, G500s und G400s weisen die gleiche Form wie ihre Vorgänger G700, G500 und G400 auf. Das „s“ im Namen steht offenbar für „Speed“, denn G700s und G500s verfügen über einen neuen 8.200-dpi-Sensor, bei der G400s ist es lediglich ein 4.000-dpi-Modell. Bis auf Sensor und Bemalung gibt es keine gravierenden Änderungen.

Auch Logitechs Tastaturen G19s und G510s gleichen größtenteils den Vorgängern ohne „s“, lediglich die Beschichtung der nun abnehmbaren Handballenauflage ist neu. Unser Tipp: Sobald die neuen Modelle verfügbar sind, sollten Sie unbedingt die Preise der älteren, aber immer noch guten Varianten vergleichen.

Info: www.logitech.de



„Mein Spielerechner passt in die Hosentasche.“

Die Hersteller von Smartphones und Tablets werben mit Top-Leistung – und damit ist nicht nur die Geschwindigkeit beim Aufrufen von Apps und Webseiten gemeint, sondern auch die Spieleleistung. Doch wie schnell sind die kleinen Tausendsassas wirklich? Wir haben in der PC Games Hardware den Praxistest mit Galaxy S4, iPhone 5 und Co. gemacht, denn mittlerweile gibt es Benchmarks, die für Smartphones und PCs vergleichbare Ergebnisse liefern.

Dazu gehört der aktuelle 3D Mark, dessen Test Ice Storm Fighters steht nämlich aktuell auf Windows-PCs sowie Smartphones und Tablets mit Android zur Verfügung. So erreicht das Samsung Galaxy S4 im Extreme-Modus des Ice-Storm-Fighter-Tests 6.728 Punkte. Das S4 ist mit dem Quadcore-Chip Snapdragon 600 ausgestattet, der mit bis zu 1,9 GHz arbeitet und das S4 so zum aktuell schnellsten Smartphone macht. Dennoch ist ein aktueller Spiele-PC um ein Vielfaches schneller. So erreichten wir mit einem Core i5-3570K (vier Kerne, 3,4 GHz) und einer Radeon HD 7950 im gleichen Test 126.335 Punkte. Selbst ein bereits älteres und sehr günstiges System mit dem AMD-Chip E-350 samt integrierter Radeon HD 6310 erreicht immerhin 9.452 Punkte. Zudem haben wir eine aufwendige Fps-Messung mit dem Spiel *GTA: Vice City* durchgeführt: Hier reichte es auf dem Galaxy S4 mit Full HD und maximalen Details für 24 Fps, während der genannte Spiele-PC 226 Fps erzielt. Dabei muss man natürlich bedenken, dass Smartphones diese Leistung auf kleinster Fläche mit einem Akku statt konstanter Stromversorgung und praktisch ohne Kühlung liefern. Damit sind Smartphones für mich echte Spiele-Systeme in der Hosentasche. Aufwendige Titel spiele ich aber natürlich lieber am PC.

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKE

GIGABYTES GAMING-GERÄTE

Der für Mainboards bekannte Hersteller bietet auch Eingabegeräte für Spieler an. Dazu gehört die kabellose Maus Aivia Uranium, die ab Juni erhältlich sein soll. Eine Besonderheit ist die Ladestation samt Display. Darüber können Sie die Abtastrate ändern (maximal 5.600 dpi) und Makros erstellen, ohne das Spiel verlassen zu müssen. Mit der Aivia Force K7 Stealth bietet Gigabyte zudem die vermutlich erste Gaming-Tastatur mit flachen Tasten. Mit praktischen Drehreglern bestimmen Sie dort die Lautstärke des Spiels und die Intensität der Tastenbeleuchtung.

Info: www.gigabyte.de

SPIELE-PAKET BEI RADEON-KAUF

Wer eine HD 7790 oder ein Modell der HD-7800- oder-7900-Reihe kauft, bekommt etwa **Bioshock: Infinite** oder **Tomb Raider** gratis. Das geht aber nur bei manchen Online-Shops wie Alternate, Atelco, Caseking oder HoH.

Info: sites.amd.com/de/promo/never-settle/Pages/nsreloaded.aspx#3

LEISES MIDI-GEHÄUSE

Das Fractal Define R4 bot im Test dank Dämmung eine niedrige Lautstärke bei guter Kühlleistung. In Zusammenarbeit mit PC Games Hardware entstand eine PCGH-Edition für 110 Euro, die dank geschlossener Seitenwände noch leiser ist.

Info: pcgh.de/go/r4





PC-Games-PC GTX660Ti-Edition

Nachdem Nvidia die Geforce GTX 660 Ti vorgestellt hat, darf ein neuer PC-Games-PC mit dieser Grafikkarte nicht fehlen. Falls Sie also auf der Suche nach einem Komplett-PC mit einem sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnis sind, werden Sie in diesem Jahr wohl keinen besseren PC finden. Den Rechner haben wir mit dem Intel Core i5-3570 ausgestattet. Dieser wird mit einem Basistakt von 3,4 GHz betrieben, läuft aber dank Turbo-Modus mit bis zu 3,8 GHz. Ein Highlight dieses PCs ist auch die verbaute 120-GB-SSD aus Samsungs 840er-Serie. Als zusätzliches Datenlager dient außerdem eine 1.000-GB-HDD von Samsung. Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall mit USB 3.0 ist ein DVD-Brenner verbaut. Bei der Konfiguration dieses PCs wurde auch darauf geachtet, dass der Lärmpegel möglichst niedrig ausfällt. 1,3 Sone unter 2D und maximal 2,4 Sone unter 3D sind für einen Spielerechner ein guter Wert. Der Stromverbrauch liegt je nach Last zwischen 51 und 212 Watt.



Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/alternate) verkauft. ❑

PC-GAMES-PC GTX660TI-EDITION

Hersteller (Webseite)	Alternate (www.pcgames.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgames.de/go/gtx660ti-pc
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	Intel Core i5-3570
Grafikkarte	Geforce GTX 660 Ti/2.048 MiByte
Mainboard	Asrock B75 Pro3
SSD-Laufwerk	128-GB-SSD (Samsung 840series)
HDD-Laufwerk	1.000-GB-HDD (Samsung HD103SJ)
Speicher	8 GiByte DDR3-1600-RAM (Corsair)
Netzteil	Be quiet Pure Power CM L8-430W
CPU-Kühler	Scythe Mugen 3 Rev. B PCGH-Edition
Gehäuse	Sharkoon Nightfall PCGH-Edition
Optisches Laufwerk	DVD-Brenner
Gehäuselüfter/Sonstiges	1 x Sharkoon-Lüfter
Praxistests	
Lautstärke 2D (0,5 m)	1,3 Sone/31 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	2,4 Sone/39 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	51 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D Mark 11	212 Watt
3D Mark 11	P7.829, X2.639
Stalker: Call of Pripyat	68 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)
Aliens-vs.-Predator-Benchmark	80 Fps (1.920 x 1.080)
Cinebench R11.5 x64 (CPU)	5,98 Punkte
Preis mit Windows 8 64 Bit*	**€ 1.119,- (inkl. Home Premium)**

* Preiserfassung vom 16.05.2013, unter www.pcgames.de/alternate finden Sie stets den aktuellen Preis.



GEHÄUSE/BRENNER | Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall USB 3.0 kommt ein DVD-Brenner zum Einsatz.

CPU/KÜHLER | Der Intel Core i5-3570 mit 3,4 GHz (Turbo-Modus: max. 3,8 GHz) wird von einem sehr leisen Scythe Mugen 3 mit zwei Silent-Lüftern gekühlt.

SSD/HDD | Neben einer 120-GB-SSD setzen wir in diesem PC auf eine 1.000-GB-HDD von Samsung.

DDR3-RAM | 8 GB DDR3-1600-Speicher werden im neuen PC-Games-PC verbaut.

GRAFIKKARTE | Nvidias neue Geforce GTX 660 Ti ist natürlich das Highlight in diesem PC. Die Grafikkarte ist mit 2.048 MiByte Speicher ausgestattet.

MAINBOARD | Die Asrock-Platine B75 Pro3 lässt keine Wünsche offen und bietet auch USB-3.0-Schnittstellen.

NETZTEIL | Das sehr leise Be-quiet-Netzteil mit der Bezeichnung Pure Power CM L8-430W bietet Kabelmanagement und stellt 430 Watt Leistung zur Verfügung.

QR-Code scannen und hinsurfen!





Günstige Pixelschubser

Von: Raffael Vötter

AMDs Radeon HD 7790 und Nvidias Antwort, die Geforce GTX 650 Ti Boost, sind breitflächig verfügbar. Wir testen alle greifbaren Designs.

Spieletaugliche Grafikkarten müssen weder teuer noch stromhungrig sein! Die Neulinge Radeon HD 7790 und Geforce GTX 650 Ti Boost begnügen sich mit einem einzelnen 6-Pol-Stromstecker vom Netzteil. Während diese Spezifikation eine maximale Leistungsaufnahme von 150 Watt erlaubt, messen wir beim Spielen höchstens 124 Watt (GTX 650 Ti Boost) respektive 99 Watt (HD 7790). Was diese Sparflammen sonst noch auszeichnet, verraten wir auf den folgenden sechs Seiten, auf denen veschiedene Hersteller-Designs der HD 7790 und GTX 650 Ti sowie einige HD 7850-Modelle zum Vergleichstest antreten.

LEISTUNGSEINORDNUNG

Leser des Hardware-Teils der vergangenen Ausgabe (siehe Seite 106) wissen es bereits: AMDs Radeon HD 7790 debütierte Ende März und löst schleichend die HD 7850 mit 1 Gigabyte Speicher ab. Im Leistungsindex der Kollegen von der PC Games Hardware erreicht die HD 7790 den Wert 38,5. Die alte Radeon HD 5870 und Geforce GTX 560 Ti liegen mit den Werten 40,5 und 41,0 in Schlagdistanz – gegen die HD 7850/1G (47,1) hat AMDs neueste Grafikkarte jedoch keine Chance. Nvidias Antwort auf die HD 7790, die Geforce GTX 650 Ti Boost, arbeitet konsequent schneller als die auserwählte Konkurrenz: Mit einem Indexwert von 46,2 Punkten kann es die Karte mit AMDs HD 7850 aufnehmen – auch preislich. Im Nvidia-Portfolio platziert sich die GTX 650 Ti Boost genau zwischen der alten GTX 560 Ti (41,0) und GTX 570 (51,5). Mit diesen Leistungswerten eignen sich die neuen Modelle für alle Spieler, die noch eine Geforce GTX 460 oder Radeon HD 6850 nutzen.

ÜBERBLICK GTX 650 TI BOOST

Die Geforce GTX 650 Ti Boost stopft die Lücke zwischen 120 und 180 Euro in Nvidias Portfolio. Sie hat technisch viel mehr mit der GTX 660 gemein als mit der namensverwandten GTX 650 Ti. Alle drei basieren auf der GK106-GPU und bieten Direct X 11.0, Open CL 1.1 sowie PCI-Express 3.0. Die GTX 660 und 650 Ti Boost jedoch besitzen mit 192 Bit die breitere Speicherschnittstelle, dieselben Takte für GPU und Speicher sowie eine Boost-Funktion, welche lastabhängig die Taktrate der GPU anhebt.

MSI N650TI-TF-2GD5/OC-BE (2 GIGABYTE):

Aufgrund des gleichen technischen Fundaments liegt es nahe, eine ge-

lungene Geforce GTX 660 etwas zu stutzen und als Basis für eine GTX 650 Ti Boost zu nutzen. Genauso verfährt MSI: Die 22 Zentimeter lange Platine mit ihren 2 Gigabyte Speicher sowie der Twin-Frozr-Kühler sind unverändert, einzig der Block für die Spannungswandler fiel dem Rotstift zum Opfer. Der Grafikchip büßt gegenüber der GTX 660 ein paar Rechenwerke ein, ist jedoch werkseitig um vier Prozent übertaktet und verfügt über einen starken Boost-Willen: Im Test gibt es kein Spiel, in dem die Karte nicht mit 1.176 MHz Kerntakt arbeitet – einzig im PCGH-VGA-Tool fällt die Taktrate auf 1.084 MHz. Der Kühler ist in jeder Lage souverän: Im Leerlauf erzeugt er kaum wahrnehmbare 0,2 Sone, unter Last höchstens (sehr gute) 0,8 Sone bei 62 Grad Celsius Kerntemperatur. Das gelungene Paket, in dem eine sehr gute Mittelklasse-Grafikkarte für faire 160 Euro steckt, wird von einer dreijährigen Herstellergarantie noch veredelt.

PALIT GEFORCE GTX 650 TI BOOST OC (2 GIGABYTE)

Der Nvidia-Exklusivpartner Palit betreibt für seine GTX 650 Ti Boost einen etwas größeren Aufwand als MSI: Zwar basiert sie auf der gleichen 17,3 Zentimeter kurzen Platine der hauseigenen GTX 660, verfügt jedoch über einen neuen Kühler. Dieser besitzt einen zweiten Axiallüfter mit 75 Millimetern Durchmesser und ist 4,0 anstelle von 3,5 Zentimetern hoch – das kann in vollgepackten Gehäusen eng werden. Zusammen mit dem verschraubten VRM-Kühlblock erreicht das Kühl-Design gute Ergebnisse, wir messen 0,5 Sone im Leerlauf und höchstens 1,4 Sone bei Volllast (leise 1,2 Sone beim Spielen). Die Spieleleistung der Palit GTX 650 Ti Boost fällt aufgrund des geringeren Basis- und Boost-Takts wenige Prozente geringer aus als bei MSI und Asus, im Mittel rechnet die GPU mit 1.058 MHz; einzig im VGA-Tool fällt sie auf ihren Basistakt von 1.006 MHz herab. Dafür begnügt sich die Grafikkarte im Spielbetrieb mit 111 Watt aus dem Netzteil, bietet aber insgesamt viel Leistung fürs Geld und ist dazu auch noch leise.

ASUS GTX 650 TI BOOST DIRECT CU II OC (2 GIGABYTE):

Die dritte GTX 650 Ti Boost im Bunde weicht von der gerade skizzierten Vorgehensweise ab und ähnelt der GTX660-DC2T nur entfernt. Die GTX650-TIB-DC2OC ist mit deutlich kürzeren PCB (19,0 anstelle von 25,1 cm) versehen und wurde um einige Kühlkomponenten erleichtert: Sowohl die Kühler für Speicher und Spannungswandler als auch die drei 8-Millimeter-Heatpipes im Grafikchipkühler fehlen – zwei 6-mm-Rohre müssen es richten. Infolgedessen wird die GTX 650 TIB-DC2OC trotz geringerer Leistung wärmer und deutlich lauter als die GTX 660 DC2T, wir messen beim Spielen eine Lautheit von befriedigenden 2,3 Sone gegenüber sehr guten 0,6 Sone. Doch auch das abgespeckte Design hat Reserven. Daher unser Tipp: Fixieren Sie die PWM-Drehkraft der Lüfter per Tool, beispielsweise mit dem MSI Afterburner (Download unter: http://goo.gl/lKRnO) auf 50 oder 45 Prozent, dann verharrt die Lautheit bei guten 1,9 respektive 1,4 Sone. In puncto Leistung platziert sich die schnelle, aber relativ laute GTX 650 TiB DC2OC wegen ihres üblichen Boost-Takts von 1.137 MHz zwischen Palit und MSI.

DXFX RADEON HD 7790 BLACK EDITION (2 GIGABYTE)

Das Referenzdesign der Radeon HD 7790 sieht eine Videospeichermenge von 1 Gigabyte vor, XFX konnte jedoch schon eine 2-Gigabyte-Version zum Test beisteuern. Die zweite Hälfte des Speichers sitzt auf der Platinenrückseite und wird nicht gekühlt. Unter der optisch vertrauten Haube – der Hersteller montiert das mit der HD-7000-Reihe eingeführte, silberrote „Ghost"-Kühldesign – rechnen die Komponenten mit dem derzeit höchsten von AMD freigegebenen Takt: 1.075 MHz Kern- und 3.200 MHz Speichertakt sind Programm, und entsprechen einer Übertaktung von +8/7 Prozent. Die Spieleleistung steigt dabei gegenüber Standardmodellen der HD 7790 um rund sechs Prozent – eine HD 7850 ist dennoch im Mittel 15 Prozent leistungsfähiger. Der Kühler arbeitet ordentlich: Im Leerlauf werden kaum wahrnehmbare 0,3 Sone erzeugt, beim Spielen schlimmstenfalls 1,3 Sone. Bemerkenswert: Im Übertaktungstest stemmt unser empfehlenswertes HD 7790/2G-Muster satte 3.800 MHz Speichertakt (siehe auch Benchmark rechts).

VIDEOSPEICHER: BRAUCHEN SPIELER 1 ODER 2 GIGABYTE?





Wie viel Grafikspeicher brauche ich? Diese elementare Frage stellt sich auch im Preisbereich bis 200 Euro. Faustregel: Viel hilft nicht immer viel.

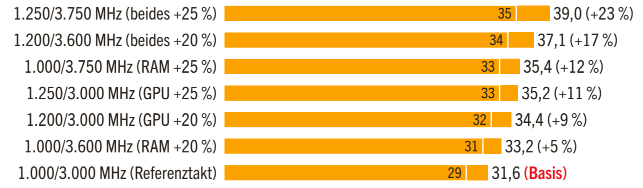
Zwar locken im Einsteigersegment Grafikkarten mit 2 oder sogar 4 Gigabyte Speicher. Hierbei handelt es sich jedoch weitgehend um lahme Blender – im Gegensatz zu den Modellen, welche wir an dieser Stelle testen. Bis 200 Euro stellt sich derzeit die Frage: 1 oder 2 Gigabyte Speicher? Und wie immer hängt die Antwort davon ab, was Sie mit Ihrem Neuerwerb vorhaben.

Fakt ist, dass 1 Gigabyte schneller GDDR5-Speicher derzeit (!) in 99 Prozent der Fälle ausreicht, sofern Sie in 1.920 x 1.080 Pixeln (1080p) mit höchstens 4x MSAA spielen. Dies zeigt der direkte Leistungsvergleich, den wir mit einer Radeon HD 7850/1G und der 2G-Version durchgeführt haben. Letzterer beinhaltet die drei Auflösungen 1.680 x 1.050, 1.920 x 1.080 und 2.560 x 1.600 mit jeweils 4x AA. Die HD 7850/1G erreicht bis inklusive 1080p die gleiche Leistung, ist im Mittel sogar etwas schneller als ihre große Schwester. Der Grund dafür: Ein kleinerer Speicher lässt sich mit geringerem Verwaltungsaufwand beladen, sodass ein bis zwei Prozent höhere Bildraten möglich sind. In 2.560 x 1.600 wechselt die Führung, da 1 Gigabyte Videospeicher hier oft nicht ausreicht: In *Metro 2033* steht es 13,0 zu 6,4 Fps (2G vs. 1G), in *Battlefield 3* 22,7 zu 17,6 Fps und in *Max Payne 3* noch 21,8 zu 18,8 Fps. All das gilt – bei absolut geringeren Bildraten – auch für die Radeon HD 7790 und Geforce GTX 650 Ti.

Wer über eine Bildschirmauflösung von 1.920 x 1.080 hinaus will und/oder 8x MSAA nutzt, sollte einen Pixelknecht mit 2 Gigabyte Grafikspeicher wählen – vor allem wenn dieser länger als ein Jahr dienen soll. Mit dem Start der neuen Konsolengeneration ab 2014, welche mit ihrem deutlich aufgestockten Speicher sehr hübsche und speicherlastige Spiele-Umsetzungen verspricht, wird die Ära der 1-Gigabyte-Grafikkarten voraussichtlich abrupt enden. Dann hilft bei Speichermangel nur, MSAA/SSAA abzuschalten.

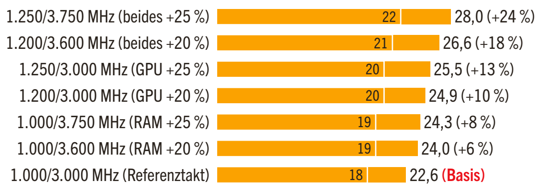
RADEON HD 7790: TAKTSKALIERUNG

BF3, 1.920 x 1.080, Ultra, 4x MSAA+FXAA/16:1 HQ-AF – „Opration Swordbreaker"



Bedingt spielbar von 40 bis 60 Fps · Flüssig spielbar ab 60 Fps

Crysis 3, 1.920 x 1.080, Very High, SMAA 2TX/16:1 HQ-AF – „Fields"



Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: XFX HD 7790 BE/2G; Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Win7 x64 SP1, Catalyst 13.3 Beta 3 **Bemerkungen:** Der Kerntakt ist zwar wichtig, die HD 7790 profitiert aber überdurchschnittlich stark von einer Übertaktung des Speichers.

Min. Ø **Fps**
▶ Besser

ASUS HD7790-DC2OC-1GD5 (1 GIGABYTE)

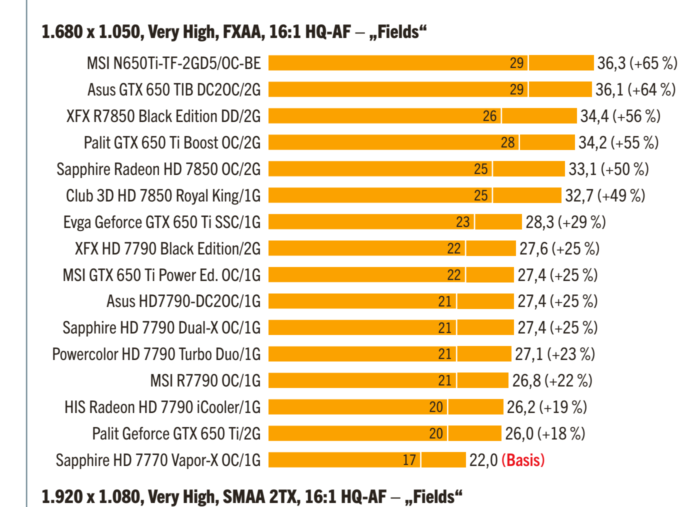
Bei der GTX 650 Ti Boost etwas übereifrig, präsentiert sich das Direct-CU-II-Kühldesign auf Asus' HD 7790 DC2OC von seiner leisen Seite: 0,3 Sone im Leerlauf und 1,1 Sone beim Spielen verdienen das Prädikat „Gut". Zwei 8-Millimeter-Heatpipes mit direktem GPU-Kontakt und eine intelligent eingestellte Doppelbelüftung machen es möglich; Kühlteile für VRMs und RAM fehlen jedoch. Unter der Kühlerhaube wird mit Maximaltakt gerechnet, wie XFX und Sapphire bietet auch Asus 1.075/3.200 MHz für GPU und Speicher. Im Übertaktungstest arbeitet die Karte mit 1.250/3.400 MHz (+16/6 %) stabil – mager beim Speicher, überdurchschnittlich gut beim Grafikchip, die Kernspannung ließ sich bei Redaktionsschluss nämlich nicht per Tool verändern. Die hohe Energieeffizienz aller HD-7790-Grafikkarten hat folglich auch beim Übertakten Bestand; ohne Eingriffe konsumiert die Asus-Karte beim Spielen höchstens 93 Watt. Nicht nur die geringe Leistungsaufnahme auch das sehr hoch ausfallende Übertaktungspotenzial machen das Asus-Modell zur derzeit besten HD 7790/1G.

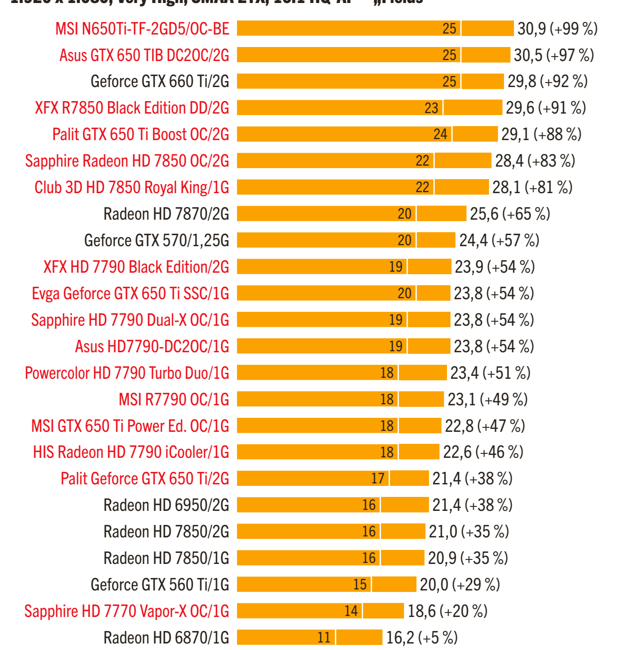
SAPPHIRE HD 7790 DUAL-X OC (1 GIGABYTE)

Dual-X statt Vapor-X: Sapphires Radeon HD 7790 verzichtet auf die berühmte Verdampfungskammer im Kühlblock und macht sich stattdessen ein Heatpipe-Design zunutze. Das Dual-Slot-Konstrukt erzielt unter Spielelast sehr niedrige Kerntemperaturen unter 60 Grad Celsius, wird dabei mit einer Lautheit von 2,2 Sone aber unnötig wahrnehmbar. Als Entschädigung spendiert auch Sapphire seiner HD 7790 Dual-X die derzeit höchsten Taktraten von 1.075/3.200 MHz und ist damit auf Augenhöhe mit Asus und XFX. Die Benchmarks zeigen, dass damit zwar Nvidias Geforce GTX 650 Ti überholt wird, die Boost-Neuauflage jedoch klar schneller rechnet.

PC-Games-Silenttipp: Fixieren Sie die Lüfterdrehzahl per Tool auf 35 Prozent, sinkt die Lautheit auf gute 1,2 Sone bei rund 65 Grad Celsius. Während sowohl das Übertaktungspotenzial als auch die Leistungsaufnahme unauffällig sind, sticht das Zubehör der „Full Retail"-Karte hervor: Im Gegensatz zu vielen anderen Herstellern, die nicht einmal einen passenden Stromadapter für alte Netzteile bei-

CRYSIS 3: +50 PROZENT GEGENÜBER DER GTX 560 TI SIND DRIN



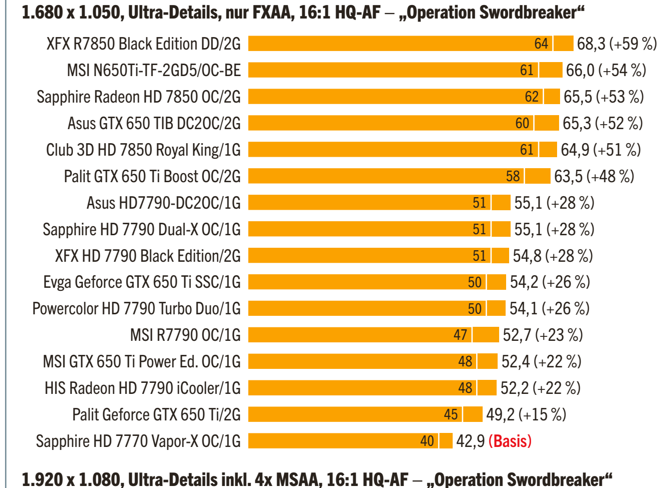


Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Win7 x64 SP1, Geforce 314.22 WHQL, Catalyst 13.3 Beta 3 **Bemerkungen:** Wer noch eine GTX 460 oder HD 6870 nutzt, für den lohnt sich schon der Kauf einer HD 7790 mit Referenztakt (HIS).

Min. | Ø Fps ▶ Besser

BATTLEFIELD 3: OHNE MULTISAMPLING KANTENGLÄTTUNG FLÜSSIG SPIELBAR



1.920 x 1.080, Ultra-Details inkl. 4x MSAA, 16:1 HQ-AF – „Operation Swordbreaker"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Radeon HD 7870/2G	44	46,3 (+87 %)
Geforce GTX 660 Ti/2G	40	44,6 (+80 %)
MSI N650Ti-TF-2GD5/OC-BE	37	41,3 (+67 %)
XFX R7850 Black Edition DD/2G	39	41,0 (+65 %)
Asus GTX 650 TIB DC2OC/2G	36	40,6 (+64 %)
Palit GTX 650 Ti Boost OC/2G	36	40,2 (+62 %)
Sapphire Radeon HD 7850 OC/2G	37	39,6 (+60 %)
Club 3D HD 7850 Royal King/1G	37	39,1 (+58 %)
Radeon HD 7850/1G	35	37,6 (+52 %)
Radeon HD 7850/2G	35	37,5 (+51 %)
Geforce GTX 570/1,25G	33	36,0 (+45 %)
XFX HD 7790 Black Edition/2G	31	33,4 (+35 %)
Asus HD7790-DC2OC/1G	31	33,3 (+34 %)
Sapphire HD 7790 Dual-X OC/1G	31	33,3 (+34 %)
Powercolor HD 7790 Turbo Duo/1G	30	32,8 (+32 %)
MSI R7790 OC/1G	29	32,3 (+30 %)
HIS Radeon HD 7790 iCooler/1G	29	31,6 (+27 %)
Geforce GTX 560 Ti/1G	28	31,2 (+26 %)
Evga Geforce GTX 650 Ti SSC/1G	27	30,9 (+25 %)
MSI GTX 650 Ti Power Ed. OC/1G	26	30,1 (+21 %)
Palit Geforce GTX 650 Ti/2G	26	28,6 (+15 %)
Radeon HD 6950/2G	26	27,8 (+12 %)
Sapphire HD 7770 Vapor-X OC/1G	24	26,2 (+6 %)
Radeon HD 6870/1G	24	26,1 (+5 %)
Geforce GTX 460/1G	22	24,8 (Basis)

Bedingt spielbar von 40 bis 60 Fps · Flüssig spielbar ab 60 Fps

System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Win7 x64 SP1, Geforce 314.22 WHQL, Catalyst 13.3 Beta 3 **Bemerkungen:** Wer sich in der Full-HD-Auflösung inklusive 4x MSAA über 40 Fps wünscht, sollte eine 200-Euro-Grafikkarte kaufen.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

RADEON HD 7790: EIN CHIP, VIELE DESIGNS

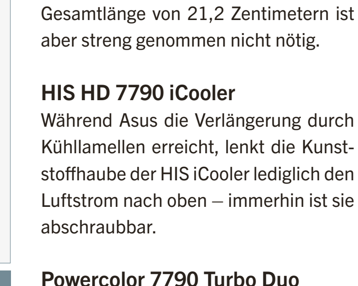
Kein Hersteller adaptiert das AMD-Referenzdesign für seine Radeon HD 7790. Sowohl die genutzten Platinen als auch die Kühllösungen könnten unterschiedlicher kaum sein. Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle die auffälligsten Merkmale.

Asus: Kühler überragt PCB um 3,9 cm; gedrehte Strombuchse



HIS: Kühlerhaube überragt das PCB um 3,7 cm





Asus HD7790-DC2OC
Der Hersteller packt reichlich Kühlmetall auf den kleinen Grafikchip – die Gesamtlänge von 21,2 Zentimetern ist aber streng genommen nicht nötig.

HIS HD 7790 iCooler
Während Asus die Verlängerung durch Kühllamellen erreicht, lenkt die Kunststoffhaube der HIS iCooler lediglich den Luftstrom nach oben – immerhin ist sie abschraubbar.

Powercolor 7790 Turbo Duo
Einzigartig bei aktuellen Karten: Powercolors Platine weist Lüftungsschlitze auf. Zuletzt sah man dies auf Nvidias Fermi-Hitzköpfen Geforce GTX 480 und GTX 470 aus dem Jahr 2010.

Sapphire HD 7790 Dual-X
Die aktuelle Version der Sapphire Dual-X mutet künstlich verlängert an. Wir erwarten in Kürze eine Revision, welche mit einer gestutzten Platine antritt.

Powercolor: Lüftungsschlitze Marke Geforce GTX 480/470



Sapphire: Scheinbar nutzloser Überhang an der Platine



legen (4-Pol-Molex auf PEG-6-Pol), liefert Sapphire bei seiner HD 7790 mit Silent-Potenzial ein 1,8 Meter langes HDMI-Kabel mit.

POWERCOLOR RADEON HD 7790 TURBO DUO OC (1 GIGABYTE)

Powercolors Beitrag zu diesem Test punktet schon auf den ersten Blick mit reichlich Kühlfläche unter der großen, zwei Steckplätze belegenden Haube und gehört außerdem mit 21 Zentimetern zu den längsten HD-7790-Karten. Der Lamellenfächer wird von zwei Axiallüftern, dem namensgebenden „Turbo Duo", belüftet und mittig von einer 6-Millimeter-Heatpipe durchzogen. Dank des direkten Kontakts zum Grafikchip – „Direct CU" lässt grüßen – erfolgt die Wärmeableitung rasch und erfreulich leise. Wir messen praktisch unhörbare 0,2 Sone im 2D- und gute 1,4 Sone im Spielebetrieb. Diese Werte erreicht die HD 7790 Turbo Duo mit zwiespältiger Übertaktung: Während der Kern mit 1.075 MHz arbeitet, bleibt der Speicher mit 3.000 MHz unangetastet. Infolgedessen platziert sich die Karte in den Benchmarks hinter Asus, Sapphire und XFX, jedoch vor dem MSI- und HIS-Modell.

Übrigens: Da Powercolor auch die Spannungswandler mit einem kleinen Aufsteck-Kühler versieht, dürfen Sie ohne großes Risiko die Lüfterdrehzahl unter Last reduzieren, beispielsweise auf 30 Prozent, was in leisen 1,1 Sone mündet. Alternativ übertakten Sie die Karte; in unserem Sample stecken stabile 1.200/3.600 MHz (+12/20 %), woraufhin die Leistung um etwa 15 Prozent ansteigt – das genügt, um einer Radeon HD 7850 knapp gefährlich zu werden.

MSI R7790-1GD5/OC (1 GIGABYTE)

Bei MSI verhält es sich genau andersherum als bei Asus: Während die MSI GTX 650 Ti Boost sehr leise zu Werke geht, patzt der Hersteller bei der HD 7790, obwohl diese sparsamer arbeitet. Am Kühler an sich liegt es nicht: Zwar ist der Lamellenkorpus relativ kompakt, verlängert die 17,3-Zentimeter-Platine dafür nur um 1,7 Zentimeter (19 cm Gesamtlänge). Zwei 6-Millimeter-Kupferrohre mit direktem Kontakt zum Grafikchip und ein einzelner Axialrotor mit satten 95 Millimetern Durchmesser übernehmen die Wärmeableitung.

Das Problem der Karte ist jedoch ihre Lüftersteuerung, welche zu hohe Drehzahlen anlegt: Im Leerlauf bei 31 Prozent ihrer Stärke (1.380 U/min) lässt sie den Lüfter beim Spielen mit bis zu 50 Prozent (1.930 U/min) drehen und erzeugt damit 1,1 beziehungsweise klar hörbare 2,9 Sone – obwohl die Karte höchstens 86 Watt verbraucht und nur der Grafikchip um fünf Prozent übertaktet ist (1.050 MHz). Dafür punktet unser Sample im Übertaktungstest: Mit stabilen 1.230/3.700 MHz (+17/23 %) kann es die Grafikkarte mit einer HD 7850 aufnehmen. Tipp: Bis MSI ein BIOS-Update veröffentlicht, stellen Silent-Freunde am besten die folgenden Werte ein: 25 % für 2D (0,5 Sone) und 35 % für 3D (1,4 Sone). Alles in allem ist die MSI R7790-1GD5/OC eine kompakte Karte mit drei Jahren Garantie, die ohne Eingriffe allerdings zu laut ist.

HIS RADEON HD 7790 ICOOLER (1 GIGABYTE)

Referenztakt, kompakte Kühlung und überschaubares Zubehör, aber bitte durchdacht! So oder ähnlich lautete wohl das Motto der HIS-Ingenieure für die HD 7790 iCooler, die mit ihrem sehr günstigen Preis von 115 Euro ein echter Spartipp ist. Die 17,3 Zentimeter kurze Platine trägt nicht nur einen überdurchschnittlich großen, verschraubten VRM-Kühler, sondern auch einen GPU-Kühlkorpus, der entfernt an das AMD-Referenzdesign erinnert. Der ovale Aluminiumfächer wird von einem Kupferboden direkt auf dem Grafikchip unterstützt – Kniffe wie Heatpipes oder eine Vapor-Chamber fehlen. Die guten Testergebnisse zeigen, dass dies auch nicht nötig ist: Die HIS HD 7790 iCooler arbeitet leise (0,3/1,7 Sone für 2D/3D), sparsam (meist unter 90 Watt) und lässt sich obendrein sehr gut übertakten – unser Muster stemmt 1.250/3.500 MHz (+25/17 %). Und all das gibt's wie anfangs schon erwähnt für gerade einmal 115 Euro – wenn das kein Tipp für Sparfüchse ist.

Empfehlenswerte Alternativen zu den gerade vorgestellten Karten, die wir bereits in vorangegangenen Ausgaben getestet haben, finden Sie in der Testtabelle auf den nächsten beiden Seiten. ❑

FAZIT

Günstige Grafikkarten
Sowohl die HD 7790 als auch die GTX 650 Ti bieten eine gute Leistung für ca. 120 Euro. Wer eine HD 7790 kaufen möchte, sollte einen Shop wählen, der am „Never settle reloaded"-Programm teilnimmt, dann gibt's ein paar Topspiele gratis dazu. Nvidias GTX 650 Ti Boost arbeitet schneller, weist aber ebenfalls ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis auf.

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

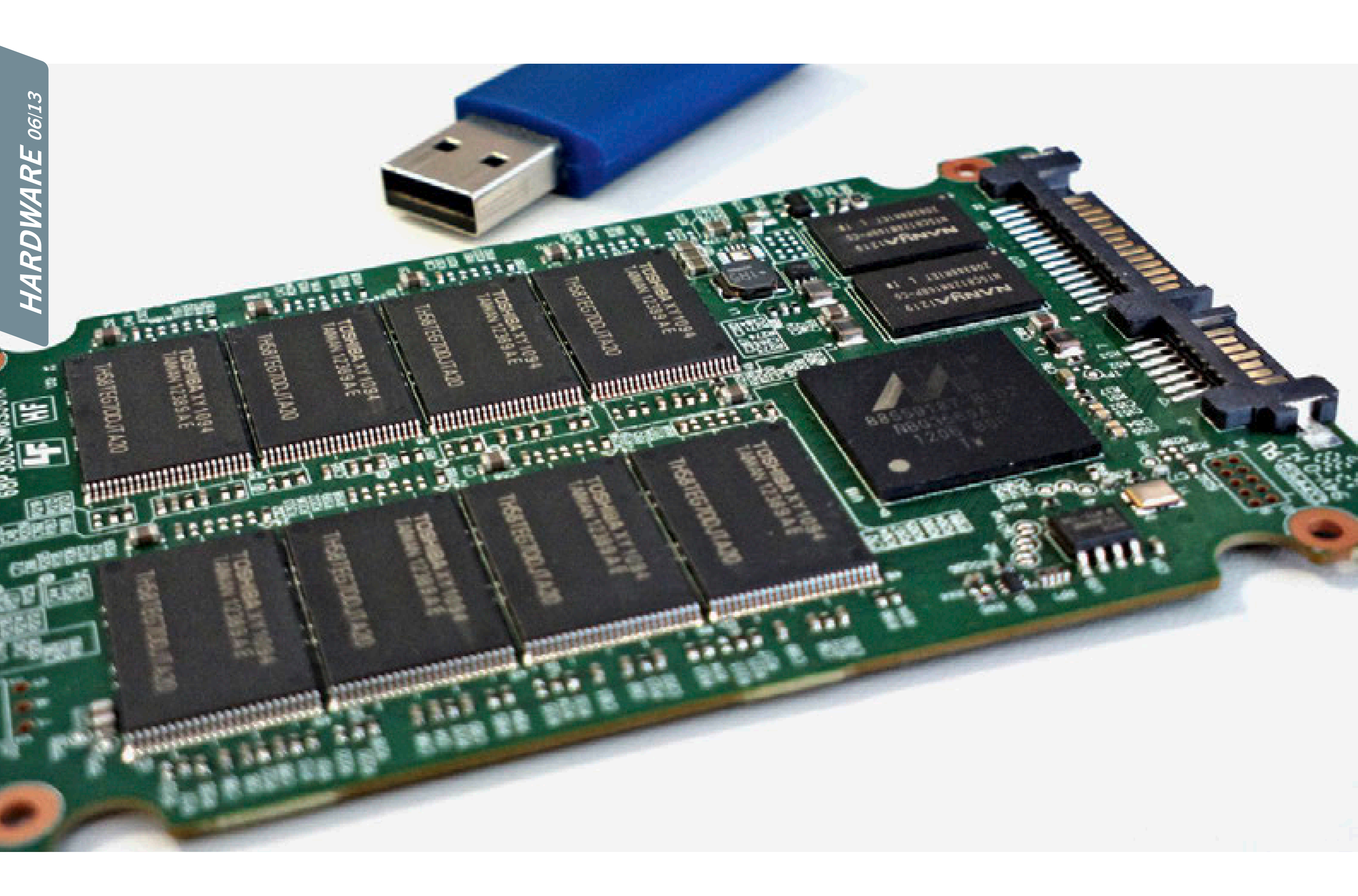
	Test in PCG 11/2012	Test in PCG 11/2012		
	PC Games TOP-PRODUKT 06/2013 2,54		PC Games TOP-PRODUKT 06/2013 2,57	
Produktname	**R7850 Black Edition Double Dragon**	**Radeon HD 7850 OC (2GB)**	**N650Ti-TF-2GD5/OC-BE**	**Geforce GTX 650 Ti Boost OC**
Hersteller/Webseite	XFX (xfxforce.com/de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)	MSI (http://de.msi.com)	Palit (www.palit.biz)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 180,-/befriedigend	Ca. € 170,-/befriedigend	Ca. € 160,-/befriedigend	Ca. € 150,-/gut
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 7850; Pitcairn Pro (28 nm)	Radeon HD 7850; Pitcairn Pro (28 nm)	Geforce GTX 650 Ti Boost; GK106 (28 nm)	Geforce GTX 650 Ti Boost; GK106 (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.024/64/32	1.024/64/32	768/64/24	768/64/24
2D-Takt (GPU/VRAM)	300/300 MHz (0,822 VGPU)	300/300 MHz (0,825 VGPU)	324/324 MHz (0,850 VGPU)	324/324 MHz (0,875 VGPU)
3D-Takt (GPU/mittlerer Boost/VRAM)	975/2.500 MHz (1,100 VGPU; +13/4 % OC)	920/2.500 MHz (1,075 VGPU; +7/4 % OC)	1.032 (Boost: ~1.176)/3.004 MHz (+5/0 % OC)	1.006 (Boost: ~1.058)/3.054 MHz (+3/2 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,93**	**2,78**	**2,83**	**2,93**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (192 Bit)	2.048 Megabyte (192 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	2x Dual-Link-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport	1x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1x HDMI, 1x Displayport
Kühlung	„Ghost", Dual-Slot, Kupferkern + 4 Heatpipes à 6 mm, 2 x 75 mm axial, RAM-Kühler	„Dual-Fan", Dual-Slot, Kupferkern + 2 Heatpipes à 8 mm, 2 x 75 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	„Twin Frozr III", Dual-Slot, 3 Heatp. (1x 8, 2x 6 mm), 2 x 75 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	2,5-Slot (!), 2 Heatpipes à 6 mm, 2 x 75 mm axial, verschraubter VRM-Kühler (RAM: blank)
Software/Tools/Spiele	Treiber-CD	Treiber-CD	Afterburner (Tweak-Tool), Treiber	Thunder Master (Tweak-Tool), Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (englisch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	DVI-VGA, Crossfire-Brücke; keine Stromadapter	HDMI-DVI-Ad., HDMI-K., DVI-VGA, Mini-DP-DP	DVI-VGA-Adapter, 1x Strom: Molex-auf-6-Pol	1 x Strom: Molex-auf-6-Pol, 1 x DVI-VGA
Sonstige Merkmale	Kein Dual-BIOS; Zero Core Power	Kein Dual-BIOS; Zero Core; Crossfire-Brücke	Hälfte des Speichers auf der Platinenrückseite	Hälfte des Speichers auf der Platinenrückseite
Eigenschaften (20 %)	**1,87**	**1,99**	**1,68**	**1,88**
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	31/72/72 Grad Celsius	29/57/63 Grad Celsius	32/62/62 Grad Celsius	29/69/73 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,2 (20 %)/0,5 (29 %)/0,6 (32 %) Sone	0,3 (20 %)/1,1 (34 %)/1,7 (39 %) Sone	0,2 (30 %)/0,8 (43 %)/0,7 (43 %) Sone	0,5 (30 %)/1,2 (45 %)/1,4 (47 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (ab sehr hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufn. (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	12/47/42 Watt	19/48/43 Watt	11/13/12,5 Watt	10/18/13 Watt
Leistungsaufn. *BC2*/*Anno 2070*/VGA-Tool	109/110/111 Watt (Powertune: Standard)	95/99/106 Watt (Powertune: Standard)	124/118/125 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	110/111/123 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)
Grafikchip-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.070)/nein (1.120)/nein (1.170 MHz)	Ja (1.010)/nein (1.060)/nein (1.105 MHz)	Nein (1.135)/nein (1.185)/nein (1.240 MHz)	Ja (1.105)/nein (1.155)/nein (1.205 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/nein (3.605 MHz)	Ja (3.360)/ja (3.510)/nein (3.665 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Nein	Nein	Ja (GPU bis 1,175 Volt, TDP 119 % mgl.)	Ja (GPU bis 1,175 Volt, TDP 109 % mgl.)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	25,0 (PCB 24,2)/3,4 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	21,0 (PCB 19,9)/3,4 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)	22,0/3,5 cm; 1 x 6-Pol (vertikal)	19,3 (PCB: 17,4)/4,0 cm; 1 x 6-Pol (vertikal)
Leistung (60 %)	**2,64**	**2,69**	**2,77**	**2,79**
FAZIT	+ Hohe Übertaktung & 2 GByte Videospeicher + Fast unhörbare Kühlung − Grafikchip-Spannung nicht per Tool wählbar	+ Sehr kompakte Bauform + Sparsam & spieletauglich − Übertaktung durch fixe Spannung limitiert	+ Sehr leiser Kühler + Hoher Boost-Takt + 2 Gigabyte Grafikspeicher	+ Leiser Kühler + Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis − Minimalistisches Zubehör
	Wertung: **2,54**	Wertung: **2,57**	Wertung: **2,57**	Wertung: **2,64**

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

		Test in PCG 11/2012		
			PC Games TOP-PRODUKT 06/2013 2,72	PC Games TOP-PRODUKT 06/2013 2,73
Produkt	**GTX650-TIB-DC2OC-2GD5**	**HD 7850 Royal King (1GB)**	**Radeon HD 7790 Black Edition**	**HD7790-DC2OC-1GD5**
Hersteller/Webseite	Asus (www.asus.de)	Club 3D (www.club-3d.com)	XFX (xfxforce.com/de)	Asus (www.asus.de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 170,-/befriedigend	Ca. € 150,-/befriedigend	Ca. € 140,-/befriedigend	Ca. € 130,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 650 Ti Boost; GK106 (28 nm)	Radeon HD 7850; Pitcairn Pro (28 nm)	Radeon HD 7790; Bonaire XT (28 nm)	Radeon HD 7790; Bonaire XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	768/64/24	1.024/64/32	896/56/16	896/56/16
2D-Takt (GPU/VRAM)	324/324 MHz (0,862 VGPU)	300/300 MHz (0,825 VGPU)	300/300 MHz	300/300 MHz (0,856 VGPU)
3D-Takt (GPU/mittlerer Boost/VRAM)	1.019 (Boost: ~1.137)/3.004 MHz (+4/0 % OC)	910/2.400 MHz (1,210 VGPU; +6/0 % OC)	1.075/3.200 MHz (1,231 VGPU; +8/7 % OC)	1.075/3.200 MHz (1,231 VGPU; +8/7 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,83**	**3,20**	**3,10**	**2,93**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (192 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (128 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	GDDR5 (0,4 ns, Elpida 50-F)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	1 x DL-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1x HDMI, 1x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1x HDMI, 1x Displayport
Kühlung	„Direct Cu II", Dual-Slot, 2 Heatpipes à 6 mm, 2 x 75 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	„Coolstream", Dual-Slot, eine Heatpipe mit 8 mm, 90 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	„Ghost", Dual-Slot, Kupferkern + 2 Heatp. mit 6 mm., 2 x 75 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	„Direct Cu II", Dual-Slot, 2 Heatpipes mit 8 mm, 2 x 75 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler
Software/Tools/Spiele	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber	Treiber-CD	Treiber-CD	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	DVI-VGA-Adapter, 1 x Strom: Molex-auf-6-Pol	Crossfire-Brücke; kein Stromadapter!	Kein Stromadapter!	DVI-VGA, CF-Brücke; kein Stromadapter!
Sonstige Merkmale	Tipp: 45 % Lüftung für 3D -> 1,4 Sone, ~70 °C	Zero Core Power	Zero Core Power	Tipp: 30 % Lüftung für 3D -> 0,7 Sone, ~65 °C
Eigenschaften (20 %)	**1,94**	**2,16**	**1,93**	**1,93**
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	34/65/66 Grad Celsius	30/64/67 Grad Celsius	32/65/71 Grad Celsius	32/61/65 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,4 (10 %)/2,3 (54 %)/2,3 (55 %) Sone	0,5 (20 %)/2,2 (38 %)/2,5 (41 %) Sone	0,3 (20 %)/1,3 (41 %)/1,5 (45 %) Sone	0,3 (20 %)/1,1 (36 %)/1,4 (40 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Normal (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Ab dreistelligen Fps; Zirpen bei gewöhnlichen Fps
Leistungsaufn. (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	11/15/14 Watt	10,5/34/31 Watt	14/50/30 Watt	12/45/29 Watt
Leistungsaufn. *BC2*/*Anno 2070*/VGA-Tool	117/114/121 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	106/109/123 Watt (Powertune: Standard)	89/99/115 Watt	84/93/109 Watt
Grafikchip-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (1.120)/nein (1.170)/nein (1.225 MHz)	Ja (1.000)/ja (1.045)/ja (1.090 MHz)	Ja (1.180)/nein (1.235)/nein (1.290 MHz)	Ja (1.180)/ja (1.235)/nein (1.290 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.305)/ja (3.455)/nein (3.605 MHz)	Ja (2.640)/ja (2.760)/nein (2.880 MHz)	Ja (3.520)/ja (3.680)/nein (3.840 MHz)	Nein (3.520)/nein (3.680)/nein (3.840 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU bis 1,175 Volt, TDP 110 % mgl.)	Nein	Nein (bei Redaktionsschluss)	Nein (bei Redaktionsschluss)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	20,9 (PCB: 19,0)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (vertikal)	20,2 (PCB 19,9)/3,4 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)	20,0 (PCB 19,8)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)	21,2 (PCB 17,3)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)
Leistung (60 %)	**2,82**	**2,75**	**2,86**	**2,94**
FAZIT	+ 3 Jahre Garantie + 2 Gigabyte Grafikspeicher − Lüfter unter Last hörbar	+ Relativ kompaktes Design + Großes Übertaktungspotenzial − Spartanisches Zubehör	+ 2 Gigabyte Videospeicher + hoher Takt + Leise Kühlung mit Aluminium-Haube − Keine Kühlung für VRMs & RAM	+ Um +8/+7 Prozent übertaktet + 3 Jahre Garantie − Keine Kühlung der Spannungswandler
	Wertung: **2,65**	Wertung: **2,72**	Wertung: **2,72**	Wertung: **2,73**

GRAFIKKARTEN Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien	Test in PCG 11/2012			
Produkt	**GTX 650 Ti Power Edition/OC**	**Radeon HD 7790 Dual-X OC**	**Radeon HD 7790 Turbo Duo OC**	**R7790-1GD5/OC**
Hersteller/Webseite	MSI (http://de.msi.com)	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Powercolor (www.powercolor.com/de)	MSI (http://de.msi.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 130,-/befriedigend	Ca. € 130,-/befriedigend	Ca. € 140,-/befriedigend	Ca. € 120,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 650 Ti; GK106 (28 nm)	Radeon HD 7790; Bonaire XT (28 nm)	Radeon HD 7790; Bonaire XT (28 nm)	Radeon HD 7790; Bonaire XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	768/64/16	896/56/16	896/56/16	896/56/16
2D-Takt (GPU/VRAM)	324/324 MHz (0,875 VGPU)	300/300 MHz (0,831 VGPU)	300/300 MHz (0,831 VGPU)	300/300 MHz (0,806 VGPU)
3D-Takt (GPU/mittlerer Boost/VRAM)	993/2.700 MHz (1,075V; +7/0 % OC)	1.075/3.200 MHz (1,2 VGPU; +8/7 % OC)	1.075/3.000 MHz (1,2 VGPU; +8/0 % OC)	1.050/3.000 MHz (1,175 VGPU; +5/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**3,03**	**2,93**	**2,98**	**2,83**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (128 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C, 1,5V)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x Mini-HDMI	2 x Dual-Link-DVI, 1x HDMI, 1x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1x HDMI, 1x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1x HDMI, 1x Displayport
Kühlung	„Cyclone II", Dual-Slot, 2 x 6 mm Heatpipes, 90-mm-Axiallüfter, keine VRM-/RAM-Kühler	„Dual-X", Dual-Slot, 2 Heatp. à 8 mm, 2 x 75 mm axial, gesteckter VRM-Kühler (RAM: blank)	„Turbo Duo", Dual-Slot, 1 Heatp. mit 6 mm, 2x 75 mm axial, gesteckter VRM-Kühler (RAM: blank)	Eigendesign, Dual-Slot, 2 Heatp. à 6 mm, 95 mm axial, gesteckter VRM-Kühler (RAM: blank)
Software/Tools/Spiele	Afterburner (Tweak-Tool), Treiber	Treiber-CD	Treiber-CD	MSI Afterburner (Tuning-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	1 x Mol.-auf-6-Pol, DVI-VGA, Mini-HDMI-HDMI	HDMI-Kabel, DVI-VGA-Ad., 1x Molex-auf-6-Pol	DVI-VGA-Adapter; kein Stromadapter!	DVI-VGA-Adapter, 1x Strom: Molex-auf-6-Pol
Sonstige Merkmale	Kein GPU Boost, kein Powertarget	Tipp: 35 % Lüftung für 3D -> 1,2 Sone, ~65 °C	Luftlöcher im PCB; Zero Core, CF-Brücke	Tipp: 25 % Lüfter 2D, 35 % 3D (-> 0,5/1,4 Sone)
Eigenschaften (20 %)	**1,46**	**2,11**	**1,98**	**2,09**
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	27/54/57 Grad Celsius	30/57/63 Grad Celsius	30/66/70 Grad Celsius	30/53/60 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,4 (30 %)/0,5 (38 %)/0,6 (40 %) Sone	0,3 (20 %)/2,2 (42 %)/2,7 (47 %) Sone	0,2 (20 %)/1,4 (33 %)/1,3 (35 %) Sone	1,1 (31 %)/2,9 (50 %)/3,0 (53 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Unauffällig (ab sehr hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufn. (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	11/13/12,5 Watt	11/44/28 Watt	13/49/30 Watt	11/41/25 Watt
Leistungsaufn. *BC2/Anno 2070*/VGA-Tool	75/75/82 Watt	82/90/103 Watt	85/95/101 Watt	78/86/101 Watt
Grafikchip-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.090)/ja (1.140)/nein (1.190 MHz)	Ja (1.180)/ja (1.235)/nein (1.290 MHz)	Ja (1.180)/nein (1.235)/nein (1.290 MHz)	Ja (1.155)/ja (1.210)/nein (1.260 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (2.970)/ja (3.105)/ja (3.240 MHz)	Nein (3.520)/nein (3.680)/nein (3.840 MHz)	Ja (3.300)/ja (3.450)/nein (3.600 MHz)	Ja (3.300)/ja (3.450)/ja (3.600 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU +100 mV, RAM + 50mV, Aux +30 mV)	Nein (bei Redaktionsschluss)	Nein (bei Redaktionsschluss)	Nein (bei Redaktionsschluss)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	23,0/3,3 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)	21,1/3,5 cm; 1 x 6-Pol (vertikal)	21,0/3,5 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)	19,0 (PCB 17,3)/3,4 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**3,16**	**2,94**	**3,02**	**3,06**
FAZIT	+ Kaum hörbare, starke Kühlung + Großes Tuning-Potenzial − Sehr lange Platine (Platzbedarf)	+ Um +8/+7 Prozent übertaktet + Hohe Energieeffizienz − Kühlung: eiskalt, aber hörbar	+ Hoher Kerntakt + Leiser Kühler mit Doppelbelüftung − Kaum Zubehör	+ Kompakte Bauform/Länge + Kühlung hat OC- & Silent-Potenzial ... − ... arbeitet ab Werk aber zu laut
	Wertung: **2,79**	Wertung: **2,77**	Wertung: **2,80**	Wertung: **2,82**

GRAFIKKARTEN Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien		Test in PCG 11/2012	Test in PCG 11/2012	Test in PCG 11/2012
Produkt	**Radeon HD 7790 iCooler**	**Geforce GTX 650 Ti SSC**	**Radeon HD 7770 Vapor-X OC**	**Geforce GTX 650 Ti**
Hersteller/Webseite	HIS (www.hisdigital.com/de)	Evga (eu.evga.com)	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Palit (www.palit.biz)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 115,-/gut	Ca. € 130,-/befriedigend	Ca. € 110,-/befriedigend	Ca. € 130,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 7790; Bonaire XT (28 nm)	Geforce GTX 650 Ti; GK106 (28 nm)	Radeon HD 7770; Cape Verde XT (28 nm)	Geforce GTX 650 Ti; GK106 (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	896/56/16	768/64/16	640/40/16	768/64/16
2D-Takt (GPU/VRAM)	300/300 MHz (0,856 VGPU)	324/324 MHz (0,887 VGPU)	300/300 MHz (0,825 VGPU)	324/324 MHz (0,875 VGPU)
3D-Takt (GPU/mittlerer Boost/VRAM)	1.000/3.000 MHz (1,231 VGPU; kein OC)	1.071/2.700 MHz (1,100V; +15/0 % OC)	1.100/2.600 MHz (1,275 VGPU; +0/16 % OC)	928/2.700 MHz (1,075V, kein OC)
Ausstattung (20 %)	**2,93**	**3,03**	**2,85**	**3,25**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (128 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)	2.048 Megabyte (128 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C, 1,5V)	GDDR5 (0,4 ns, Elpida 50-F)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C, 1,5V)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1x HDMI, 1x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x Mini-HDMI	2x DVI (1x DL, 1x SL), 1x HDMI, 1x Displayport	1 x DL-DVI-D, 1 x Mini-HDMI, 1 x D-Sub (VGA)
Kühlung	„iCooler", Dual-Slot, Kupferboden o. Heatpipes, 75 mm axial, verschraubter VRM-Kühler (RAM: blank)	Dual-Slot, reiner Alu-Block plus 75-mm-Axiallüfter, keine VRM-/RAM-Kühler	„Vapor-X", Dual-Slot, Vapor-Chamber + 2 Heatpipes à 6 mm, 2 x 75 mm axial, RAM-Kühler	Dual-Slot, reiner Alu-Block plus 80-mm-Axiallüfter, keine VRM-/RAM-Kühler
Software/Tools/Spiele	Treiber-CD	Precision X (Tweak-Tool), Treiber	Treiber-CD	Thunder Master (Tweak-Tool), Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (dt.); 3 Jahre (5 bis 10 gegen Aufpreis)	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	DVI-VGA-Adapter; kein Stromadapter!	1 x Strom: Molex-auf-6-Pol, 1 x DVI-VGA	HDMI-Kabel, DVI-VGA-Ad., 1x Molex-auf-6-Pol	-
Sonstige Merkmale	Zero Core Power; bootet mit 2,5 Sone Lautheit	Kein GPU Boost, kein Powertarget	Kein Dual-BIOS; Zero Core; Crossfire-Brücke	Kein GPU Boost, kein Powertarget
Eigenschaften (20 %)	**1,96**	**1,85**	**1,90**	**1,63**
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	29/61/68 Grad Celsius	28/64/68 Grad Celsius	32/63/67 Grad Celsius	28/56/61 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,3 (15 %)/1,7 (27 %)/1,8 (30 %) Sone	2,0 (21 %)/2,2 (23 %)/2,1 (24 %) Sone	0,3 (20 %)/0,6 (37 %)/0,8 (41 %) Sone	0,9 (30 %)/1,5 (37 %)/1,6 (39 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Ab dreistelligen Fps; Zirpen bei normalen Fps	Überdurchschnittlich (lastabhängig Zirpen)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufn. (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	11/44/25 Watt	10/14/12,5 Watt	8/21/14 Watt	10/12,5/11 Watt
Leistungsaufn. *BC2/Anno 2070*/VGA-Tool	80/90/102 Watt	83/84/91 Watt	83/86/102 Watt (Powertune: Standard)	74/75/87 Watt
Grafikchip-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.100)/ja (1.150)/ja (1.200 MHz)	Nein (1.180)/nein (1.230)/nein (1.285 MHz)	Ja (1.210)/nein (1.265)/nein (1.320 MHz)	Ja (1.020)/ja (1.065)/nein (1.115 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.300)/ja (3.450)/nein (3.600 MHz)	Ja (2.970)/ja (3.105)/ja (3.240 MHz)	Ja (2.860)/ja (2.990)/nein (3.120 MHz)	Ja (2.970)/ja (3.105)/ja (3.240 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Nein (bei Redaktionsschluss)	Ja (GPU bis 1,163 Volt)	Ja (GPU, bis 1,25 Volt)	Ja (GPU bis 1,163 Volt)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	21,0 (PCB 17,3)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)	14,7 (PCB: 14,5)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)	22,5 (PCB 21,0)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)	16,9 (PCB: 14,5)/3,4 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**3,10**	**3,11**	**3,24**	**3,24**
FAZIT	+ Preis-Leistungs-Verhältnis + Leiser Kühler mit Reserven − Keine werkseitige Übertaktung	+ Hoher Chiptakt + Sehr kompakte Ausmaße − Unnötig laut eingestellter Lüfter	+ Fast unhörbare Kühlung + Sparsam in jeder Lage − So teuer wie die schnellere HD 7790	+ 2 Gigabyte Grafikspeicher + VGA-Ausgang für alte Monitore − Keine Übertaktung ab Werk
	Wertung: **2,83**	Wertung: **2,84**	Wertung: **2,89**	Wertung: **2,92**



SSD-Neuheiten und -Updates im Test

Von: Carsten Spille

Auf dem SSD-Markt erscheinen immer wieder interessante Modelle quer durch alle Klassen und Preisbereiche. Die zitieren wir für Sie ins Testlabor.

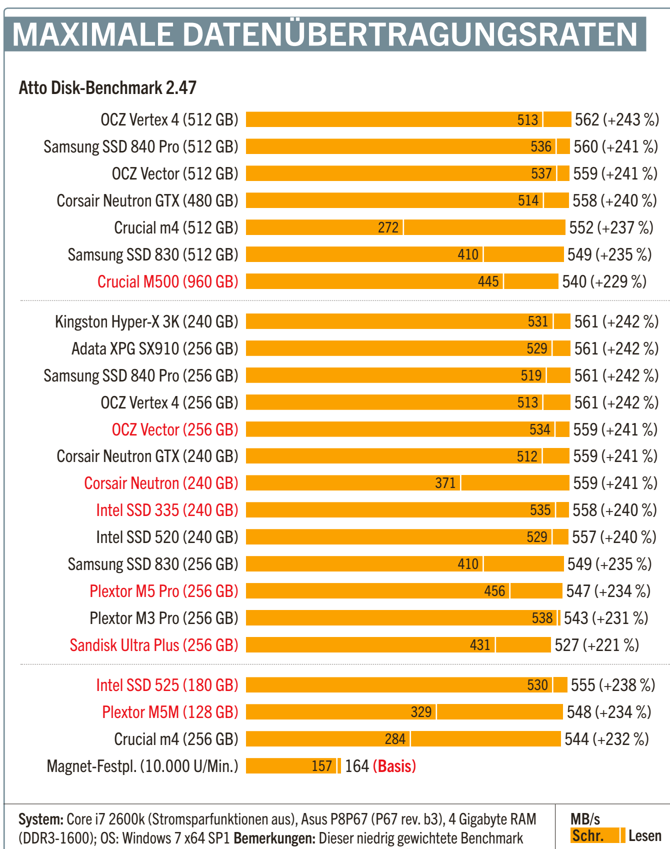
Die Preise für die mit Flash-Speicher bestückten und sehr flotten Medien sinken nach wie vor – das ist nahezu unabhängig von der Geräteklasse die gute Nachricht für alle, die damit liebäugeln, ihrem Spiele-PC eine SSD zu spendieren. Doch während die Preise fallen, steigt zur gleichen Zeit auch die Leistungsfähigkeit mit jeder Neuvorstellung der bekannten SSD-Hersteller ein kleines bisschen weiter in Richtung der theoretischen SATA-6-GBit/s-Grenze bei knapp unter 600 Megabyte pro Sekunde. Zu guter Letzt ist auch die Ausgereiftheit der schnellen Flash-Speicher im 2,5-Zoll-Format inzwischen auf einem hohen Niveau angekommen. Die häufigen und nicht immer ganz datensicheren Firmware-Updates sind Geschichte, die Hersteller haben aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt und bieten in der aktuellen Generation kaum noch Beta-Hardware auf dem Markt an. Auch für SSD-Skeptiker ist jetzt also endlich ein günstiger Zeitpunkt, um den verschleißarmen Speicherflitzern einen zweiten Blick zu gönnen.

DIE LETZTE BASTION KLASSISCHER FESTPLATTEN WANKT

Mit Crucials M500 kommt nun die erste Modellreihe in die Läden der Hardware-Händler, welche einen ernst zu nehmenden Angriff auf die Festplattenriege in Sachen Speicherplatz startet. Bisherige Terabyte-SSDs waren – besonders im Profi-Bereich – maßlos teuer. Bleibt es bei den rund 530 Euro, welche Ende April im Preisvergleich der Kollegen von der PC Games Hardware (http://preisvergleich.pcgameshardware.de/) für die kaum lieferbare Crucial M500 aufgerufen werden, dann sinkt der Kostenvorteil der HDDs mit dem Schritt auf aktuellen Flash-Speicher aus 20-nm-Produktion beträchtlich.

In bereits vorangegangenen Tests der PCGH-Kollegen – eine monatlich aktualisierte Kaufberatung finden Sie unter www.pcgh.de/SSD-Bestenliste – kostete das Gigabyte Flash-Speicher bei den performanten Modellen zum Teil noch deutlich über 75 Euro-Cent. Lediglich Crucials bereits im Abverkauf befindliche m4 mit 512 Gigabyte konnte damals mit 66 Cent/Gigabyte punkten, ohne jedoch einen Leistungsgleichstand mit den Testsiegern Samsung SSD 840 Pro (512 GB) und OCZ Vector (512 GB) zu erreichen. Heute bietet die M500 eine bessere Leistung bei nur noch 55 Cent pro Gigabyte und einer Kapazität, die nicht unbedingt nach einer begleitenden Festplatte schreit.

In der folgenden Marktübersicht testen wir für Sie aktuelle Neuzugänge auf dem SSD-Markt. Darunter befinden sich sowohl Modelle mit 20-nm-Flash-Speicher als auch mit ein Terabyte Kapazität. Neben Crucials neuer M500 sind dies unter anderem die 256-GB-Versionen von OCZs Vector und Corsairs Neutron ohne GTX-Anhängsel sowie Intels neue, mit 20nm-Flash bestückte SSD 335, die uns in der 240-GB-Version vorlag.



ZUGRIFFSZEITEN: KLASSENUNTERSCHIEDE

Mittlerer Lesezugriff (H2BenchW 3.16)

Laufwerk	Millisekunden
Samsung SSD 840 Pro (512 GB)	0,03 (>-99 %)
Corsair Neutron GTX (480 GB)	0,03 (>-99 %)
OCZ Vertex 4 (512 GB)	0,04 (-99 %)
Samsung SSD 830 (512 GB)	0,04 (-99 %)
Crucial M500 (960 GB)	0,04 (-99 %)
Crucial m4 (512 GB)	0,04 (-99 %)
OCZ Vector (512 GB)	0,07 (-99 %)
Samsung SSD 840 Pro (256 GB)	0,03 (>-99 %)
OCZ Vector (256 GB)	0,04 (-99 %)
Corsair Neutron GTX (240 GB)	0,04 (-99 %)
Corsair Neutron (240 GB)	0,04 (-99 %)
Sandisk Ultra Plus (256 GB)	0,08 (-99 %)
Plextor M5 Pro (256 GB)	0,11 (-98 %)
OCZ Vertex 4 (256 GB)	0,11 (-98 %)
Intel SSD 520 (240 GB)	0,12 (-98 %)
Plextor M3 Pro (256 GB)	0,12 (-98 %)
Samsung SSD 830 (256 GB)	0,12 (-98 %)
Intel SSD 335 (240 GB)	0,13 (-98 %)
Adata XPG SX910 (256 GB)	0,17 (-98 %)
Kingston Hyper-X 3K (240 GB)	0,20 (-97 %)
Plextor M5M (128 GB)	0,04 (-99 %)
Crucial m4 (256 GB)	0,05 (-99 %)
Intel SSD 525 (180 GB)	0,13 (-98 %)
Magnet-Festpl. (10.000 U/Min.)	7,0 (Basis)

System: Core i7 2600k (Stromsparfunktionen aus), Asus P8P67 (P67 rev. b3), 4 Gigabyte RAM (DDR3-1600); OS: Windows 7 x64 SP1 **Bemerkungen:** Die SSD-Zugriffszeiten liegen um Welten vor denen von Festplatten – die SSD-Unterschiede sind im Vergleich marginal.

Millisekunden
◀ Besser

CRUCIAL M500 (960 GB):

In Sachen Kopierleistung kann Crucial mit der M500 zur Performance-Spitze aufschließen, diese aber nicht überholen. Wenn das letzte Quentchen Lese- oder Schreibleistung zählt, greifen Sie zu einer anderen SSD. Bei Speicherplatz und Preis pro Gigabyte steht das Crucial-Angebot allerdings allein auf weiter Flur – wenn auch die Investitionssumme trotzdem über 500 Euro beträgt. Nachteile durch den 20-nm-NAND sind uns im Test nicht aufgefallen, Garantie- und Ausdauerangaben (72 Terabyte Gesamtschreibleistung) des Herstellers haben sich nicht geändert. Die M500 bietet viel Platz, gute Performance und eine vergleichsweise geringe Leistungsaufnahme. Das Zubehör fällt allerdings spärlich aus.

OCZ VECTOR (256 GB)

Bereits das 512-Gigabyte-Modell mit dem hauseigenen Indilinx Barefoot 3 Controller von OCZ konnte im Test überzeugen – lediglich die hohe Leistungsaufnahme kritisierten wir. Durch ein Firmware-Update auf Version 2.0 verbesserte OCZ den Stromverbrauch unter Last um über ein Watt und opferte bei unserem Testmuster dafür ein paar Input/Output-Operationen pro Sekunde (kurz IOPS) – deren Wert sank von 91.300 auf 82.700. Die Praxisleistung wurde davon nicht beeinflusst, sodass sich die mit einer fünfjährigen Garantie ausgestatteten SSD auch in der kleinen Version den Top-Produkt-Award verdient.

PLEXTOR M5 PRO (256 GB)

Plextor setzt auf bewährte Marvell-Technik in Form des 88SS9187-Controllers und schnellen Toggle-DDR-Flash von Toshiba. Zusammen mit einer eigens entwickelten und getesteten Firmware kommt dabei eine sehr leistungsfähige SSD heraus, die lediglich in der synthetischen Schreibleistung, nicht aber in der Praxisleistung – also beim Kopieren vieler Daten sowie bei den Kopiezeiten vorkomprimierter Daten – hinter der Spitze herhinkt. Die gute Ausstattung zusammen mit der 5-Jahres-Garantie macht die M5 Pro zur zweitbesten SSD im Testfeld.

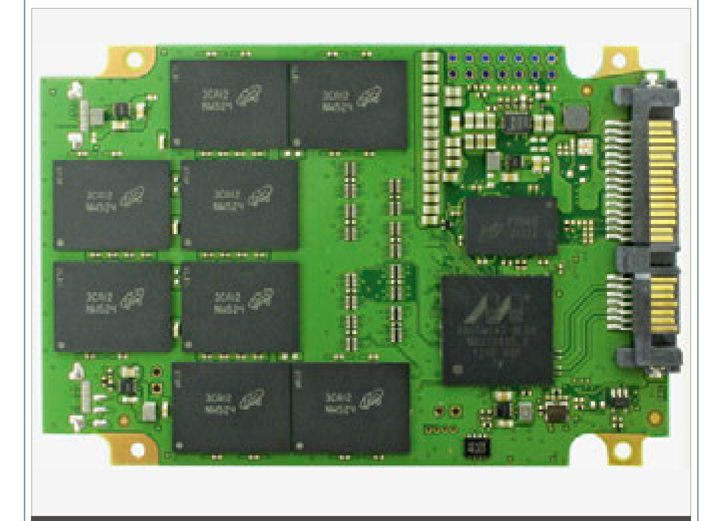
SANDISK ULTRA PLUS (256 GB)

Das Sandisk-Modell nutzt einen Teil des aus nur vier Chips bestehenden 19-nm-Flash-Speichers (siehe Bild links unten) als zusätzlichen Cache – über die als n-Cache bezeichnete Technik wollte der Hersteller sich

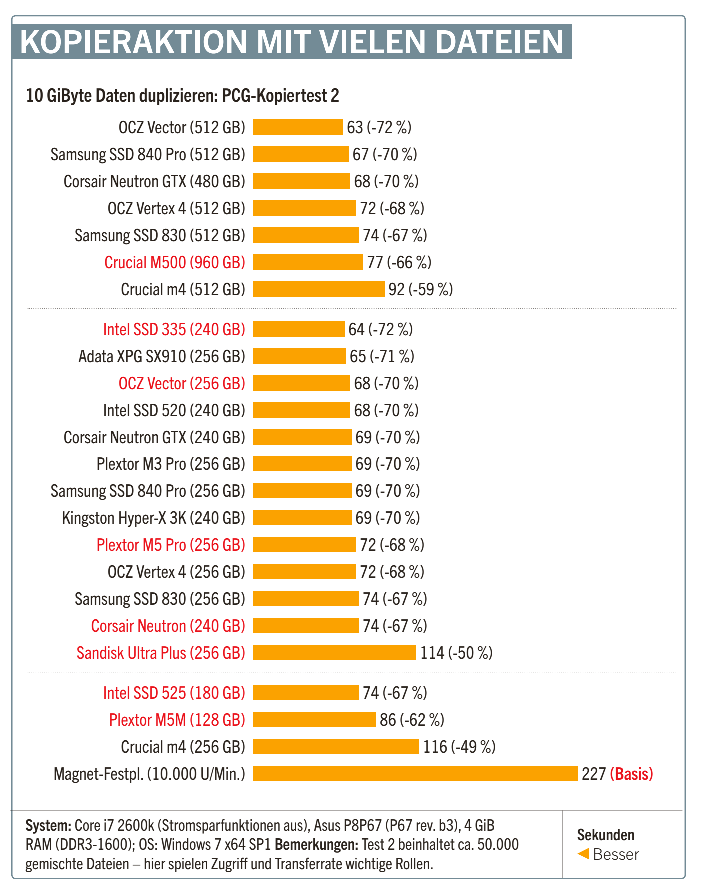
DAS BRINGT 20-NM-NAND

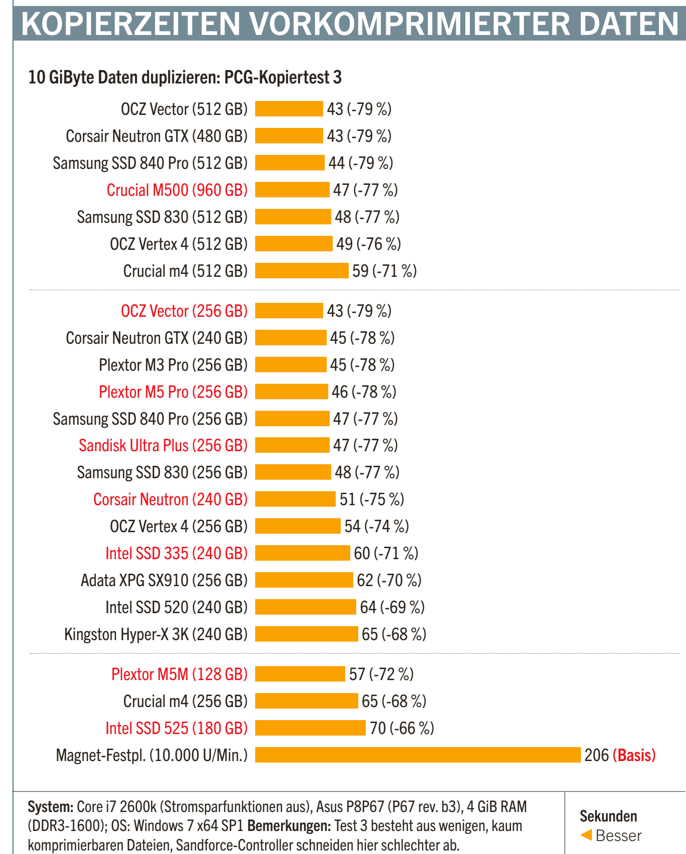
Die Flash-Industrie befindet sich einmal mehr im Umbruch. Die Fertigungsprozesse für die Speicherchips werden modernisiert.

20-nm-Flash ist der neue Stand der Technik – plus/minus ein bis drei Nanometer. Doch die primär kostensenkende Umstellung birgt für Sie als Kunde noch weitere Konsequenzen. Die erste, mehr oder minder offensichtliche davon ist die potenziell geringere Lebensdauer der Speicherzellen. Hier steuern die Hersteller mit neuen Algorithmen zur Abnutzungskontrolle („Wear Levelling“) gegen, doch sehen wir den Trend, anstelle von fünf nur noch drei Jahre für Premium-Produkte im Endkundenbereich zu garantieren. Durch das verbesserte Wear-Levelling kann auch die Performance leicht sinken – steigen wird sie jedenfalls kaum. Hier sind neue Controller-Chips gefragt, die speziell für 20-nm-Eigenheiten ausgelegt werden. Nach und nach werden alle Hersteller auf die neuen Flash-Chips umsteigen müssen und die Preise für 25-nm-Produkte werden steigen.



Der Fertigungsstandard für den auf die Platine der SSDs gelöteten Flash-Speicher ist mittlerweile bei 20 Nanometern angekommen. Dadurch sinkt potenziell die Lebensdauer der Speicherzellen.

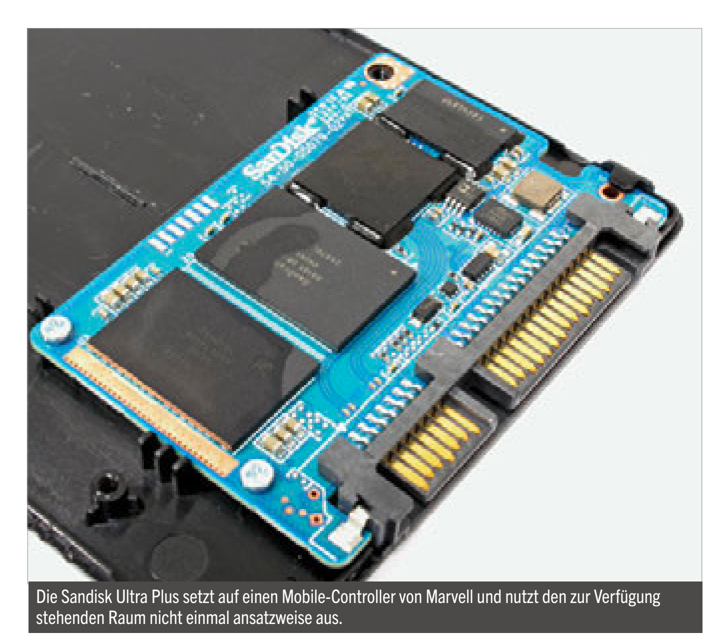




uns gegenüber allerdings nicht weiter auslassen. Die sparsame, günstige SSD liefert im starken Testfeld nur eine durchschnittliche Gesamtleistung ab, muss aber besonders bei der wichtigen Leseleistung und bei den Zugriffszeiten den Vergleich nicht scheuen.

INTEL SSD 335 (240 GB)

Intel bleibt Sandforce einstweilen treu und stattet auch die aktuelle SSD-335-Reihe mit den Controllern des Herstellers LSI aus. Dank angepasster Firmware können wir keine Nachteile bei der Gesamtleistung des Speichermediums durch intensiveres Wear-Levelling (Algorithmen zur Abnutzungskontrolle) für die 20-nm-Flash-Bausteine feststellen, im Gegenteil: Gegenüber der 240-Gigabyte-Version der alten 520er-SSD verbessert sich die Performance sogar noch leicht. Allerdings gewährt Intel jetzt nur noch drei statt früher fünf Jahre Garantie.


Die Sandisk Ultra Plus setzt auf einen Mobile-Controller von Marvell und nutzt den zur Verfügung stehenden Raum nicht einmal ansatzweise aus.

CORSAIR NEUTRON (240 GB)

Besonders die Schreibleistung verliert gegenüber der teureren GTX-Version der Neutron etwas, sodass die Performance im Vergleich mit den Mitbewerbern nicht mehr in der Spitzengruppe liegt. Trotzdem handelt es sich bei der Neutron um eine schnelle und solide SSD mit guter Ausstattung und 5 Jahren Garantie, bei der nur der Lastverbrauch Grund zur Kritik liefert.

INTEL SSD 525 (180 GB, M-SATA)

M-SATA-SSDs sind prädestiniert für den Einsatz im Mobilrechner oder kabellos auf Hauptplatinen mit entsprechendem Sockel. Die Leistung der 525er-Intel-SSD ist durchaus beachtlich, wenn man bedenkt, dass der Sandforce-2281-Controller sie aus nur drei Flash-Chips schöpfen muss. Allerdings ist die Leistungsaufnahme (gemessen inklusive Adapterplatine auf Standard-SATA-Anschluss) mit 5,3 Watt sehr hoch und die ausgelesenen Temperaturwerte des heißen Chips legen mit mehr als 90 Grad Celsius unter Volllast die Nutzung einer Kühloption dringend nahe.

PLEXTOR M5M (180 GB, M-SATA)

Mit nur 0,3 Watt im Leerlauf zählt das Plextor-Modell zu den sparsamsten SSDs, die wir bisher gemessen haben. Die nur rund 100 Euro teure SSD böte sich mit ihrer guten Allround-Performance als günstige Aufrüst-Option für Notebooks an, wäre da nicht die mit rund 4,3 Watt etwas zu hohe Leistungsaufnahme unter Last, welche der Marvell-Controller samt der vier Toggle-DDR-Chips von Toshiba und dem DRAM-Cache über die Adapterplatine ziehen.

FAZIT

SSD-Neuheiten und -Updates

Es tut sich einiges auf dem schon gesetzt geglaubten SSD-Markt. Die Kinderkrankheiten der Technik sind größtenteils durchgestanden und die Hersteller bringen nun ausgereifte Produkte auf den Markt. Die Preise sinken, sodass auch HDD-Fans langsam, aber sicher ins Grübeln kommen. Zu guter Letzt ist der branchenweite Umstieg auf 20-nm-Flash im Gange – zusammen mit zum Teil reduzierten Garantiezeiten im direkten Vergleich zu den Vorgängern.

SSDs
Auszug aus Testtabelle mit 28 Wertungskriterien

	SSDs ab 500 GB	SSDs mit 240/256 GB	SSDs mit 240/256 GB	SSDs mit 240/256 GB
Produkt	**M500 (960 GB)**	**Vector (256 GB)**	**M5 Pro (256 GB)**	**SSD 335 (240 GB)**
Modellbezeichnung	CT960M500SSD1	VTR1-25SAT3-256G	PX-256M5P	SSDSC2CT240A4
Hersteller/Webseite	Crucial (www.crucial.com/ssd)	OCZ (ocztechnology.de)	Plextor (www.plextor.de)	Intel (www.intel.de/ssd)
Link zum PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/889884	www.pcgh.de/preis/871849	www.pcgh.de/preis/820216	www.pcgh.de/preis/843952
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 530,-/gut	Ca. € 210,-/befriedigend	Ca. € 200,-/befriedigend	Ca. € 180,-/befriedigend
Preis pro Gigabyte	€ 0,55	€ 0,82	€ 0,78	€ 0,75
MTBF*/Haltbarkeit	1,2 Mio. Stunden (72 Terabyte Schreibleistung)	1,3 Mio. Stunden	2,4 Mio. Stunden	1,2 Mio. Stunden
Firmware Testmuster	MU02	2.0	1.03	335t
SSD-Controller	Marvell 88SS9187	Indilinx Barefoot 3	Marvell 88SS9187	Sandforce SF-2281
Flash-Chips	16x 512 GBit ONFI-DDR (MLC, Micron, 20 nm)	16x 128 GBit ONFI-DDR (MLC, OCZ-Aufdruck, 25 nm)	16x 128 GBit Toggle-DDR (MLC, Toshiba, 2x nm)	16x 128 GBit ONFI-DDR (MLC, Intel, 20nm)
DRAM-Cache	1 Gigabyte DDR3-1333 (2x 512)	512 Megabyte DDR3L-1600 (2x 256)	512 Megabyte DDR3-1333 (2x 256)	Nicht vorhanden
Ausstattung (20 %)	**2,15**	**1,78**	**1,78**	**1,89**
Formatierte Kapazität	894,25 Gigabyte	238,47 Gigabyte	238,47 Gigabyte	223,57 Gigabyte
Herstellergarantie	3 Jahre	5 Jahre	5 Jahre	3 Jahre
Zubehör/Besonderheiten	Montagerahmen (aufklebbar) 7 mm Bauhöhe	Acronis Trueimage HD-Key, Montagerahmen, Schrauben. 7 mm Bauhöhe	NTI Echo & Back Up Now EZ (Keys), Montagerahmen, Schrauben. 7 mm Bauhöhe.	Montagerahmen, Schrauben, Strom-/Datenadapter, Migrationssoftware zum Download
Eigenschaften (20 %)	**1,99**	**1,93**	**1,87**	**1,89**
Schnittstelle	SATA 6,0 GBit/s	SATA 6,0 GBit/s	SATA 6,0 GBit/s	SATA 6,0 GBit/s
NAND-Typ	MLC	MLC	MLC	MLC
Trim-Unterstützung/interne Garbage Collection	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja
Echtzeit-Verschlüsselung	Ja	Ja	Ja	Ja
Leistungsaufnahme Leerlauf/max. Schreiben	0,7/3,8 Watt	0,7/3,5 Watt	0,4/3,5 Watt	0,6/3,4 Watt
Leistung (60 %), siehe Benchmarks	**1,35**	**1,17**	**1,29**	**1,30**
FAZIT	+ Sehr günstig (Euro pro Gigabyte) + HDD-ähnliche Kapazität + Gute Performance	+ Durchweg sehr hohe Performance … + … dafür geringer Stromverbrauch + 5 Jahre Garantie	+ Sehr gute Leistungswerte + Niedrige Leistungsaufnahme + 5 Jahre Garantie	+ Insgesamt sehr gute Performance mit Schwächen bei komprimierten Daten − Nur drei Jahre Garantie
	Wertung: 1,64	**Wertung: 1,44**	**Wertung: 1,50**	**Wertung: 1,54**

* Herstellerangabe; „Mean Time Between Failures", durchschnittliche Anzahl an Betriebsstunden bis zum Ausfall; theoretischer Wert

SSDs
Auszug aus Testtabelle mit 28 Wertungskriterien

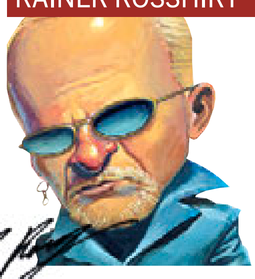
	SSDs mit 240/256 GB	SSDs mit 240/256 GB	M-SATA-SSDs	M-SATA-SSDs
Produkt	**Neutron (240 GB)**	**Ultra Plus (256 GB)**	**SSD 525 M-SATA (180 GB)**	**M5M M-SATA (128 GB)**
Modellbezeichnung	CSSD-N240GB3-BK	SDSSDH2256G	SSDMCEAC180B3	PX-128M5M
Hersteller/Webseite	Corsair (www.corsair.com)	Sandisk (www.sandisk.de)	Intel (www.intel.de/ssd)	Plextor (www.plextor.de)
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/796008	www.pcgh.de/preis/890669	www.pcgh.de/preis/883934	www.pcgh.de/preis/891130
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 200,-/ausreichend	Ca. € 160,-/befriedigend	Ca. € 195,-/befriedigend	Ca. € 100,-/gut
Preis pro Gigabyte	€ 0,83	€ 0,63	€ 0,92	€ 0,78
MTBF*/Haltbarkeit	2 Mio. Stunden	2 Mio. Stunden	1,2 Mio. Stunden	1,5 Mio. Stunden
Firmware Testmuster	M206	X211200	LLKi	1.01
SSD-Controller	Link_A_Media LM87800	Marvell 88SS9175	Sandforce SF-2281	Marvell 88SS9187
Flash-Chips	16x 256 GBit Toggle-DDR (MLC, Toshiba, 25 nm)	4x 512 GBit (2-Bit-MLC, Sandisk, 19 nm)	3x 512 GBit ONFI DDR (MLC, Intel, 25 nm)	4x 256 GBit Toggle-DDR (MLC, Toshiba, 25 nm)
DRAM-Cache	256 Megabyte DDR2-800 (2x 128)	128 Megabyte DDR2-800 (1x 128)	Nicht vorhanden	256 Megabyte DDR3-1600 (1x 256)
Ausstattung (20 %)	**1,89**	**2,48**	**2,32**	**2,64**
Formatierte Kapazität	223,57 Gigabyte	238,47 GiByte	167,68 Gigabyte	119,24 Gigabyte
Herstellergarantie	5 Jahre	3 Jahre	5 Jahre	3 Jahre
Zubehör/Besonderheiten	Acronis Trueimage HD-Key, Montagerahmen, Schrauben. 7 mm Bauhöhe.	Kunststoff-Rahmen für 9,5 mm Bauhöhe. 7 mm Bauhöhe.	Keine. M-SATA-Format	Keine. M-SATA-Format
Eigenschaften (20 %)	**2,29**	**1,69**	**2,26**	**2,00**
Schnittstelle	SATA 6,0 GBit/s	SATA 6,0 GBit/s	SATA 6,0 GBit/s	SATA 6,0 GBit/s
NAND-Typ	MLC	MLC	MLC	MLC
Trim-Unterstützung/interne Garbage Collection	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja
Echtzeit-Verschlüsselung	Ja	Ja	Ja	Ja
Leistungsaufnahme Leerlauf/max. Schreiben	0,9/5,1 Watt	0,5/2,5 Watt	0,5/5,3(!) Watt	0,3/04,3 Watt
Leistung (60 %), siehe Benchmarks	**1,40**	**1,92**	**1,51**	**1,61**
FAZIT	+ Gute Leistungswerte + 5 Jahre Garantie − Viel zu hoher Stromverbrauch unter Last	+ Noch gute Performance + Niedrige Leistungsaufnahme − Nur drei Jahre Garantie	+ Gute Leistungswerte + 5 Jahre Garantie − Viel zu hoher Stromverbrauch unter Last	+ Günstige Upgrademöglichkeit − Nur drei Jahre Garantie − Hoher Stromverbrauch unter Last
	Wertung: 1,68	**Wertung: 1,99**	**Wertung: 1,82**	**Wertung: 1,89**

* Herstellerangabe; „Mean Time Between Failures", durchschnittliche Anzahl an Betriebsstunden bis zum Ausfall; theoretischer Wert

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ein Leben ohne moderne Technik? Eine grauenhafte Vorstellung! Aber warum muss Technik oft auch hirnlos und nervenzerfetzend sein?“

Als ich heute ins Büro fuhr, meldete das Display in meinem Auto: „check Gauge“. Und was jetzt? Alle Anzeigen am Armaturenbrett zeigten normale Werte. Warum dann also diese minimalistische Fehlermeldung, wenn die Karre mir sogar in korrektem Englisch melden kann, dass ich mich nicht artig angeschnallt habe oder welche Temperatur draußen herrscht? Handelt es sich hier um eine Art Beschäftigungsprogramm für den Fahrer? Anderes Beispiel: Da man es in USA mit der Sicherheit sehr genau nimmt, verriegelt mein Auto alle Türen, sobald man losfährt. Es hat nie mitbekommen, dass es inzwischen in Deutschland steht, wo Überfälle auf Autos eher selten vorkommen. Man kann alle Türen zwar problemlos von innen öffnen, aber wenn man jemanden mitnimmt, der Gepäck in den Gepäckraum (!) legt, kann derjenige nicht mal kurz aussteigen, um seine Tasche zu holen, denn die Heckklappe ist ja auch verriegelt. Lästig und irgendwie sinnlos, aber kein Problem, da man die Türen mit der Fernbedienung öffnen kann. Diese verfügt (logisch) über eine Batterie, die (auch logisch) irgendwann leer ist. Wann? Überraschung! Okay – ich kann die Fahrertür auch mit dem Schlüssel öffnen, aber die Wegfahrsperre kann nur mit der Fernbedienung deaktiviert werden. So sitzt man wenigstens bequem, während man fluchend auf den ADAC wartet – wegen einer lausigen, kleinen Batterie! War die Karre nicht teuer genug? Wäre es auf die paar Cent für eine „Batteriewarnleuchte“ noch angekommen?

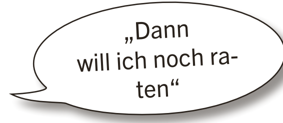
Selten sind es große, schier unlösbare Probleme, die den Alltag versauen. Es sind diese Kleinigkeiten, die mir die Fangzähne wachsen lassen. In der Redaktion angekommen, starte ich natürlich zuerst meinen PC. Da der, wie bei den meisten, unter dem Schreibtisch steht, muss ich mich dazu kurz bücken. Das ist so selbstverständlich geworden, dass man es kaum noch wahrnimmt. Aber warum zwingt man mir diese entwürdigende, erniedrigende Prozedur auf? Sollte es technisch nicht problemlos machbar sein, dazu einen Schalter an der Tastatur anzubringen? Offensichtlich nicht. Der Schalter muss bei meinem Exemplar sogar noch ganz unten (!) angebracht werden, damit der Bückling noch ein wenig tiefer, devoter ausfällt. Ich kann mir vorstellen, dass der Erbauer des Gehäuses dabei sogar noch hämisch gekichert hat. Apropos Tastatur: Wer braucht eigentlich heutzutage die Num-Taste noch? Sie dient nur dazu, dass man versehentlich darauf tippt und sich wundert, warum die Zahlen nicht erscheinen. Wobei wir schon bei der nächsten Frechheit wären, an die wir uns leider gewöhnt haben. Wer hat eigentlich festgelegt, dass der Zahlenblock in einer anderen Reihenfolge nummeriert ist als die Zahlen auf einer Handy - oder Telefontastatur? Hat dies einen tieferen Sinn?

Falls Sie auch regelmäßig eine Verneigung machen, um Ihren PC einzuschalten, erniedrigen Sie sich ruhig einmal noch ein wenig mehr, beugen sich noch tiefer und suchen die zweifellos vorhandene Mehrfachsteckdosenverlängerung. In acht von zehn Fällen steckt darin mindestens ein Netzteil, das ein unnötig voluminöses Gehäuse aufweist und eine der daneben liegenden Steckdosen unbenutzbar macht. Wäre es denn wirklich zu viel verlangt, wenn der Abstand solcher Steckdosen auch kompatibel zu ALLEN Netzteilen wäre – oder umgekehrt?

Ich wette um eine Pizza, dass auch Sie mindestens schon einmal ein Gerät mit diesem famosen Klavierlackfinish gekauft haben. Wozu dient diese Oberfläche, außer dazu, Staub und Fingerabdrücke optimal zur Geltung zu bringen? Wer denkt sich solchen Unfug eigentlich aus?

Und dann ist da auch noch die Autokorrektur meines Rechtschreibprogramms, die nicht davon abzubringen ist, dass ich diese Zeilen im Homo-Office schreibe. Ich bin urlaubsreif …

Quiz



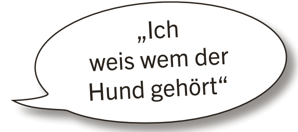
Guten Tag Rossi,

erst mal danke, dass du meinen schönen Opel Corsa im PC-Games-Look mit ins Heft genommen hast! Dann will ich noch raten, was sich hinter dem Bild im neuen Heft befindet: Dieser kleine Hund ist bestimmt das Haustier von Petra Fröhlich!

Grüße: Jogo

Leider liegst du mit deiner Vermutung vollkommen falsch. Ich hoffe, dass ich nicht zu viel vom Privatleben Frau Fröhlichs preisgebe, wenn ich verrate, dass sie Katzenhalterin ist. Und nein, eine Tabelle mit den Haustieren von Computec-Mitarbeitern ist ganz bestimmt nicht geplant!

Mehr Quiz



Also ich weis wem der Hund gehört und zwar dem Jürgen Melzer. Hatte den Hund nämlich mal irgendwo gesehen. Leider weis ich nicht wie der Hund heißt. Hoffe trotzdem dass ihnen ein Name ausreicht.

Mfg Melcher

Gratuliere zu deinem hervorragenden Gedächtnis. Zwar war Jürgens Hund schon des Öfteren kurz zu sehen, aber ich hätte nicht gedacht, dass sich jemand daran erinnert, wessen Hund es ist. Respekt. Wenn du mir deine Adresse mitteilst, schicke ich dir allerlei Plun… Raritäten aus den Untiefen meines Schreibtisches.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



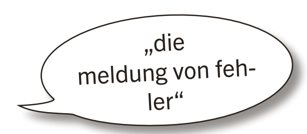
Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Problemfall



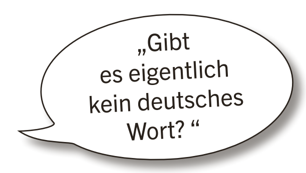
Hallo pc games redaktion ich habe mir von ihn die neu pc games aus gabe gekauft und hab ein problem wen ich die cd ein lege und das spiel installieren möchte komt immer die meldung von fehler meine frage ist kan ich dan örgent das spiel instarliren wen ja dan wo und frage numer zwei kostet der steam acount etwas

Ich hoffe, dass Sie diese Zeilen lesen, denn auf diese Weise kann ich Ihnen wertvolle Hinweise auf die Grundsätzlichkeiten des Lebens geben. Ganz wichtig in diesem Zusammenhang wäre, dass das Leben eine ständige Abfolge von verpassten Gelegenheiten ist! Wenn Sie mir die Fehlermeldung genannt hätten, hätte ich Ihnen ziemlich sicher auch helfen können. Wenn Sie in lesbarem Deutsch geschrieben hätten, hätten Sie mir meinen Beruf ein klein wenig erleichtert und mich nicht an der geistigen Verfassung der Jugend zweifeln lassen. Wenn Sie Satzzeichen verwendet hätten, hätte ich erkennen können, dass Sie sich zumindest bemüht haben. Und wenn Sie Google benutzt hätten, hätten Sie sich Ihre letzte Frage innerhalb von wenigen Sekunden selbst beantworten können. Aber da Sie das alles nicht getan haben, lassen Sie nur einen ziemlich hilflosen Leserbriefonkel zurück, der zwar helfen möchte, aber nicht kann, sowie sich selbst, alleine gelassen mit Ihrem Problem. Wirklich weiter gebracht hat diese E-Mail also keinen.

Mir kommt da aber gerade eine tollkühne Idee in den Sinn. Wenn es technisch machbar wäre, könnte sich T-Online ja sanieren, indem sie die Anzahl der in E-Mails enthaltenen Rechtschreibfehler gesondert berechnen!

Mit dieser Idee, die ich übrigens gegen einen geringen Obolus zur Verfügung stellen würde, hätten wir eine klassische Win-Win-Situation. Es kommt sehr viel mehr Geld in die Kassen und zumindest ein paar Sparfüchse werden künftig sich bemühen, leserlich und verständlich zu schreiben.

Denglish



Hallo Herr Rosshirt,

sich über Denglish aufzuregen, finde ich ganz gut, aber gibt es eigentlich kein deutsches Wort für „eat and read“?

Erika Rojas

Sehr geehrte Frau Rojas, Sie haben mit Ihrer Kritik natürlich vollkommen Recht! Diese Bezeichnung wurde dereinst von einem Leser erfunden, als es noch nicht abzusehen war, dass besagte Rubrik ein Dauerzustand sein würde. Ich habe, ohne viel nachzudenken, die Bezeichnung übernommen, weil sie kurz, knackig und aussagekräftig war. Spontan mag mir auch keine treffende deutsche Bezeichnung einfallen. Meine Idee, die Rubrik künftig „Mach's dir einfach selbst“ zu nennen, stieß seitens der Geschäftsleitung auf eisige Ablehnung.



Jetzt hoffe ich auf die Mithilfe meiner Leser. Wer findet eine deutsche Bezeichnung für die Rezepteecke, die kurz, aussagefähig und passend ist? Wenn der Vorschlag angenommen wird, gibt es natürlich auch einen Preis: Ruhm und Ehre, eine PC Games mit handschriftlichem Dank von mir, einen ausgesprochen praktischen, formschönen original Computec-USB-Speicherstick und eine ganz, ganz seltene, extrem gefällige original Computec-Sonnenbrille (siehe Bild), mit der man die ganze Welt in schönstem Orange sieht, nagelneu, unbenutzt und im Beutelchen.

Ich freue mich auf eure Vorschläge!

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Kreditkartenmesser

Eine neue Kreditkarte ist immer gut. Zur Not kann man damit zwar auch ein Päckchen öffnen, aber spätestens beim Schneiden von Wurst stößt man an Grenzen. Das Kreditkartenmesser kann hier helfen. Zusammengefaltet ist es genauso groß wie eine Kreditkarte, wird aber mit wenigen Handgriffen zu einem vollwertigen Messer. Selbst Grobmotoriker sind damit nicht überfordert und dank der Sicherung kann es sich auch nicht selbstständig öffnen. Da es im Kreditkartenfach untergebracht wird, hat man es immer zur Hand, wenn ein Paket zu öffnen, eine Wurst zu schneiden oder eine Flöte zu schnitzen ist. Einziger Nachteil: Man kann damit kein Geld abheben.

www.getdigital.de



Bildquelle: getdigital

Nachfrage



Guten Tag

Gibt's diesen Monat wieder ein Heft (PC Games)?

Gruss Norma

Liebe Norma, bekanntlich gibt es neue Hefte immer bei abnehmendem Mond, in Jahren, in denen Uranus im 3. Haus mit Jupiter steht. Sollte im Vorjahr allerdings der DAX um mehr als drei Punkte gefallen sein, verlegen wir das Erscheinungsdatum um zwei Tage vor. Fällt der Feiertag zu Ehren des heiligen Justus auf einen Montag, erscheint im Folgemonat kein Heft, es sei denn, es wäre mit einer Mondfinsternis zu rechnen.

Sie sehen also, es ist gar nicht so schwer, sich die Frage selbst zu beantworten.

Grundsätzliches



als erstes habe ich zu beanstanden, das ich die spiele nicht geladen bekomme, weil mein laptop nur1,8ghz hat zweitens wollte ich anfragen ob ich das heft wechsln kann

Eat and read

Heute: Sizilianischer Salat

Wir brauchen:

- 300 g Schafskäse
- 100–150 g Speck (in Scheiben)
- Rucola
- frischen Parmesan
- Olivenöl
- Balsamico

Salat muss nicht fad und langweilig sein! Der sizilianische Salat hat bisher noch jedem geschmeckt und selbst notorische Salatverweigerer greifen hier gerne zu. Dabei ist er ausgesprochen simpel zu machen. Wer das Glück hat, einen italienischen Supermarkt zu kennen, sollte ihn deswegen unbedingt einmal betreten. Aber keine Angst – die wenigen Zutaten bekommt man auch in anderen Geschäften. Nein, nicht bei Obi – in Lebensmittelgeschäften, Sie Schlaumeier.
Aber nun ans Werk. Den Rucola waschen wir natürlich vorher sorgfältig, bevor wir ihn auf einem Teller anrichten. Darüber kommen dann Olivenöl und Balsamico. Die Menge richtet sich nach dem persönlichen Geschmack (nicht zu zaghaft, aber auch nicht das Grünzeug ertränken). Wer eine Käsereibe hat, reibt dann den Parmesan darüber – alle anderen schaben mit einem scharfen Messer einige „Flocken", was mir persönlich sogar besser schmeckt.
Nun ist der Schafskäse dran, den wir in Würfel schneiden und mit dem Speck umwickeln. Damit die Röllchen in Form bleiben, den Speck mit einem Zahnstocher fixieren. Einen Schuss Olivenöl in eine Pfanne geben und die Röllchen von allen Seiten anrösten. Nun nur noch auf dem Rucola anrichten und die Filmmusik von „Der Pate" abspielen.
„Ich habe ihm einen Salat gemacht, den er unmöglich ablehnen konnte."
Buon appetito!

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

habe ich am telefon bestellt weil angerufen wurde habt ihr nen schnelleren vorschlag als testspieler zum beispiel könnt ihr mir helfen wollte eigentlich Spiele haben.!!!ich bedanke mich schon mal fürs lesen

Daniel

Es spricht für Sie, dass Sie sich für das Lesen Ihrer E-Mail im Voraus bedanken. Allerdings habe ich mir diesen Dank auch redlich und unter Schmerzen verdient. Was wollen Sie nun beanstanden? Unser Spiel? Wenn ja, welches? Oder dass Ihr Laptop nur 1,8 GHz hat? In letzterem Fall sind wir die falschen Ansprechpartner. Mich persönlich würde nun aber interessieren, wer Sie angerufen hat, um Ihnen eine PC Games zu verkaufen. Wir verticken unser Magazin nicht einzeln ungefragt per Telefon. Irritiert bin ich auch durch die Verwendung des Plurals. Spiele? Welche Spiele? Wie sollen/können wir Ihnen nun helfen? Möchten Sie einen schnelleren Vorschlag bezüglich Tausch des Heft-Abos oder zum Laptop? Warum nur werfen so viele E-Mails mehr Fragen auf als sie beantworten?

Maggisch

„das braune Gebräu"

Hallo Rainer,

als ein alter Weggefährte aus den guten alten Playtime-, später Amiga-Games-Zeiten, darf ich Dich auf Folgendes hinweisen. Dein Rezept „Maggisalat" kann kein treuer Leser zubereiten, weil man keine 6 EL Maggi in eine Schüssel geben kann. Vielleicht ja 6% der Maggi GmbH (Schüsselgröße: guinnessbuchrekordverdächtig), oder vielleicht 6% von Nestlé (Mutterkonzern), aber keine 6 EL. Was Du wahrscheinlich meinst, ist das braune Gebräu, welches als „Würze", hergestellt von Maggi, korrekterweise anzugeben ist. Da ich diesen Sachverhalt auch erst vor ein bis zwei Jahren entdeckte, vorher auch immer mit „Maggi" gewürzt habe, kann Dir das verziehen werden. Sonnige Grüße

aus Seeland: Thomas Pursch
Siegen

Natürlich meine ich sechs Esslöffel voll von dem „braunen Gebräu", nicht von der Firma, und selbstverständlich auch nicht von der Asche des verstorbenen Herrn Maggi. Der Duden erklärt dazu: „Maggi, das. Wortart: Substantiv, Neutrum. Flüssige, dunkelbraune, besonders für Suppen und Soßen verwendete Speisewürze, nach dem Schweizer Industriellen J. Maggi (1846–1912), dem Gründer der gleichnamigen Firma, benannt.".

Der Preis für den Klugscheißer des Monats ist dir sicher, denn immerhin habe ich geschrieben „6 EL Maggi", nicht VON Maggi und schon gar nicht VOM Maggi (igitt).

LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Alternative Anwendungen: Als Sofabezug bei Hendrik,



als Schutzschild bei Jasmin ...



und als Reiseführer bei Stefan.

Leidensgenosse

> „Lieber Gruss aus der Schweiz“

Hallo Rainer!

Ich dachte, folgende Perle der Spamedy, welche ich heute als ernstgemeinte Bewerbung in unserer Mailbox vorfand, darf ich dir nicht vorenthalten …

Lieber Gruss aus der Schweiz
Rinaldo Müller
Mitarbeiter InfoCenter

„Ich bin eine pizza sehr professionell sauber, seriös, ehrlich, verantwortlich für die hohen Qualität nicht drogen und Alkohol trinken .. GUTE Reference Ein Haus. Ein Team. Ein Ziel. Ihre Zufriedenheit!!! Pizzabäcker mit Kochkenntnissen
Bewerbungsunterlagen mit Foto ITALIAN PIZZACHEF?
Grüezi XYZ.“

Hallo Rinaldo, irgendwie freut es mich dann doch, dass ich nicht der Einzige bin, der sich beim Beantworten der täglichen E-Mails immer wieder die Stirn wund schlägt. Allerdings dreht es sich bei deinem Beispiel ja nicht um Spam. Dass es sich dabei um eine ernst gemeinte Bewerbung handelt (leider nur stark gekürzt hier wiedergegeben), macht die Sache nicht unbedingt beruhigender, auch wenn ein gewisser Unterhaltungsfaktor durchaus gegeben ist.

Genormt

> „nicht mehr zukunftssicher“

Hallo,

danke für die guten Rezepte, aber Angaben wie „1 Becher Joghurt“ sind vermutlich nicht mehr zukunftssicher, da meines Wissens die Normgrößen bei Verpackungen ja abgeschafft wurden. Statt 150 g (?) üblicher Größe für ein Naturjoghurt wird es sicher bald jede Menge 140-g- oder 125-g-Becher geben, um Preiserhöhungen zu verstecken.

Gruss, Holger Hellmuth

Jetzt aber ernsthaft – lesen sich meine Rezepte so, als ob es da auf den Tropfen ankommt? Wenn ich von einem Becher Joghurt schreibe, dann meine ich einen ganz normalen Becher. Kein Monstrum mit Henkel, keine Familienpackung und nix, was irgendwie nach Puppenküche aussieht. So kompliziert ist das alles gar nicht. Wer die Zutaten auf das Gramm genau beimischt, ist Chemiker – aber kein Koch!

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(C)ompact Cassette



Die Compact Cassette (auch Musikkassette oder nur Kassette) ist ein Tonband, das zur einfacheren Handhabung in ein Kunststoffgehäuse eingeschlossen ist. Es handelt sich um einen elektromagnetischen Daten- oder Tonträger für analoge Aufzeichnung bzw. Wiedergabe. Benutzt wurde sie hauptsächlich in einer Zeit, als Telefone noch Wählscheiben hatten, Twix noch Raider hieß und man Fotos zum Entwickeln brachte. Wurde oft und gerne im sog. „Walkman“ verwendet, der quasi als der Urahn des iPods anzusehen ist. Inzwischen gänzlich ungeeignet für Kinder und Jugendliche, die dort vergeblich das Display suchen und auf die Löcher tippen, um die Wiedergabe zu starten. Heutzutage nur noch in Entwicklungsländern, Altenstiften oder Wohnungen von Nostalgikern anzutreffen. Konnte früher auch zur Speicherung von Daten verwendet werden, was die meisten inzwischen aber erfolgreich verdrängt haben.

pcgames.de im Juni



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Als Empfänger unseres Abo-Newsletters und auf pcgames.de können Sie sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen. Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen.



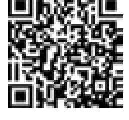
So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und Sie gelangen direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt Ihr Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App-Store).

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Treffen Sie die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!




pcgames.de/e3



Youtube



Facebook



Ihr Fahrplan für die Electronic Entertainment Expo (E3)

Ab dem 8. Juni berichten wir live aus Los Angeles!

Um an der weltweit wichtigsten Spielemesse teilzunehmen, müssen Sie nicht extra nach Los Angeles fliegen. Denn die PC-Games-Redakteure sind für Sie vor Ort und berichten an allen Messetagen fast rund um die Uhr aus dem L.A. Convention Center. Auf pcgames.de/e3, auf Facebook und auf Youtube verpassen Sie keinen Trailer, keine Ankündigung und keinen Screenshot. Außerdem versorgen wir Sie mit Anspiel-Eindrücken, Interviews, exklusiven Videos und natürlich Fotos von Messeständen und VIPs. Wie in den Vorjahren werden wir die großen Pressekonferenzen live übertragen – so als säßen Sie direkt im Publikum. Ab dem Wochenende vor der Messe, also ab Samstag (8.6.), zeigen wir Ihnen bereits Impressionen vom Gelände und dem traditionellen Freizeitprogramm unserer Reisegruppe (nicht verpassen!). Die E3-Pressekonferenzen finden ab Montag, 10. Juni, statt. Offiziell dauert die E3 von Dienstag, 11. Juni, bis Donnerstag, 13. Juni.

Der Abo-Newsletter

So bekommen Sie ihn!

Tagtäglich erreichen uns Nachfragen, wie man denn an den exklusiven Abo-Newsletter herankommt. Der Newsletter ist exklusiv den Abonnenten vorbehalten und enthält Aktionen, Gewinnspiele, Vorab-Infos, Downloads und manchen Blick hinter die Kulissen. Falls Sie die Infos aus der Redaktion regelmäßig in Ihrem Postfach vorfinden möchten, schicken Sie einfach eine E-Mail an abo@computec.de mitsamt Name und Anschrift sowie Ihrer persönlichen Abo-Nummer (finden Sie unter anderem auf dem Adresseaufkleber Ihrer Abo-Ausgaben).

250. Ausgabe: Special zum Jubiläum

Videos, Tests und Werbung aus 250 Ausgaben



Gerade halten Sie die 250. Ausgabe in Händen – und auf pcgames.de haben wir ein großes Jubiläums-Special für Sie vorbereitet. Unter www.pcgames.de/250 erwarten Sie die Original-Tests richtungsweisender Spiele zum Download. Oder wie wär's mit den schönsten Anzeigen der 90er-Jahre, einer Titelseiten-Galerie oder Rainer Rosshirts allererstem Leserbrief?

PC Games & Co. bequem downloaden

ePaper, PDF oder App: PC Games gibt's auch digital.



Viele unserer Leser im Ausland (von Australien bis Brasilien) können PC Games nicht im Laden kaufen. Doch alle Ausgaben und Sonderhefte bekommen Sie rund um die Uhr auch digital, zum Beispiel hier:

- PC-Games-iPad-App (Appstore)
- Computec-Kiosk (Appstore)
- www.pressekatalog.de
- www.pubbles.de (oder Pubbles-App)
- www.ikiosk.de (oder iKiosk-App)

Im nächsten Heft

❑ Special

E3 2013



Wir besuchen für Sie die größte Spielemesse der Welt, die auch in diesem Jahr wieder im kalifornischen Los Angeles stattfindet und berichten ausführlich über die neuesten Trends im Spiele-Sektor.

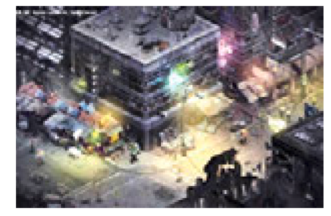
❑ Test

Company of Heroes 2 | Echtzeitstrategie mit guter Solo-Kampagne und heißen MP-Gefechten.



❑ Test

Shadowrun Returns | Taktisches Rollenspiel mit genialer Science-Fiction-Fantasy-Lizenz.



❑ Test

Grid 2 | Rasante Rennspiel-Action, aber auch ohne Cockpit-Perspektive ein Hit?



❑ Vorschau

Call of Duty: Ghosts | Der neue Shooter von den *Modern Warfare*-Machern Infinity Ward.



PC Games 07/13 erscheint am 26. Juni!

Vorab-Infos ab 22. Juni auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES



Top-Vollversion für Knobelfans: Witziges Fantasy-Abenteuer von den Adventure-Experten Crimson Cow.

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Marc Brehme, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Matti Sandqvist, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Maria Beyer, Andreas Bertits, Thomas Eder, Oliver Haake, Uwe Hönig, Lukas Löhr, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Carsten Spille, Sebastian Stange, Raffael Vötter
Trainees Nils Birkenstock, Michael Magrian, Andreas Schultz, Jermaine Walker
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Silke Laurig, Jasmin Sen
Layoutkoordination Albert Kraus (Ltg.)
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Thorsten Küchler, Jürgen Melzer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Nicolas Mendrek, Stefanie Schetter, Michael Schraut, Mháire Stritter, Alexander Wadenstorfer

COO Hans Ippisch
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktion (Online) Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM